Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

10/14 · Ausgabe 210 · € 3,90

4 194373 903900 10

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

# N-ZONE

DEUTSC… …S NINTENDO-MAGAZIN …W.N-ZONE.DE

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

**GRATIS-BOOKLET**
Die 100 besten Spiele aus 25 Jahren

**32 SEITEN**

**ÜBER 30 STUNDEN GESPIELT!**

# SUPER SMASH BROS.

**Endlich Klartext: Deshalb ist die 3DS-Version noch besser als erwartet!**

**NEUES 3DS-MODELL ANGEKÜNDIGT!**

- Nun mit zweitem Stick
- Amiibo-kompatibel
- Verbessertes 3D
- Mehr Leistung

**Kommt 2015!**

## POKÉMON

**OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR**

Große Vorschau: Das müsst ihr über die neuen Pokémon-Spiele für 3DS wissen!

# DIE APP FÜR SPIELEFANS

## JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN!

Ab Herbst auch für Android!

Available on the App Store

# GAMES TV 24

IMMER DABEI, SOFORT STARTKLAR:
TÄGLICH NEUE VIDEOS ZU SPIELEHITS
AUF ALLEN SYSTEMEN!

ÜBER 10.000 VIDEOS IN DER DATENBANK.

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

++ Spieletrailer, Testvideos, Messespecials und wöchentliche Show zur Let´s-Play-Szene! ++
++ Bildschirmfüllende Videos mit AppleTV ++ Inklusive FLIPr: Erstelle, bearbeite und teile eigene Stop-Motion-Filme ++

Mehr Infos zu GAMES TV 24 auf

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

# HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Nintendo ist bekanntlich immer für eine Überraschung gut, was das Traditionsunternehmen aus Fernost regelmäßig unter Beweis stellt. So auch am 29. August, als Big N während einer japanischen Ninendo Direct wie aus dem Nichts zwei komplett neue 3DS-Modelle ankündigte, die eine deutliche Weiterentwicklung zu den bisherigen Varianten des Handhelds darstellen. Neben neuen Funktionen und einer Kompatibilität mit Nintendos Amiibo-Sammelfiguren wird der „New Nintendo 3DS/3DS XL" sogar einen zweiten Stick, zwei weitere Schultertasten und einen stärkeren Prozessor bieten. Alle bisher bekannten Infos rund um die verbesserten 3DS-Geräte haben wir für euch in unserer Magazin-Strecke zusammengetragen.

Deutlich weniger überrascht waren wir ob der hohen Qualität von *Super Smash Bros.* für 3DS, das wir basierend auf einer quasi fertigen Fassung sehr lange spielen konnten. Dass uns mit *Smash Bros.* ein Highlight insbesondere für Wii U erwartet, war schon lange absehbar. Doch wie gut der Prügler letztendlich auf Nintendos 3DS funktioniert und aussieht, hat uns tatsächlich nochmals beeindruckt. Unsere tief gehenden Spieleindrücke haben wir für euch auf sechs randvollen Seiten zusammengefasst. Davon abgesehen, erwartet euch eine große Vorschau zu *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir* und natürlich auch unsere Berichterstattung zur Gamescom, die zwar keine Neuankündigungen bot, dafür aber viele tolle Spiele. Im Testbereich erwarten euch diesen Monat gleich mehrere hochkarätige Titel, allen voran das gelungene *Zelda*-Spin-off *Hyrule Warriors* sowie das umfangreiche 3DS-Rollenspiel *Fantasy Life* von den *Professor Layton*-Schöpfern bei Level-5.

Retro-Fans können diesen Monat zusammen mit uns in schönen Erinnerungen zu *Turtles in Time* schwelgen und erfahren, warum *Zelda's Adventure* für das CD-i von Philips alles andere als ein Meisterwerk war. Außerdem beleuchten wir in einer acht Seiten starken Reportage die Geschichte der 3D-Jump&Runs und informieren euch wie üblich über die Neuheiten in Nintendos eShop für Wii U und 3DS. Und selbstverständlich sind unsere beliebten Community-Seiten sowie unsere monatliche Redaktionskolumne auch wieder mit dabei.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

**SUPER SMASH BROS.** (Vorschau)

Seite 16

**Wir haben die 3DS-Version viele Stunden gespielt und sind begeistert!**

**POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR** (Vorschau)

Seite 26

**In unserer vierseitigen Vorschau haben wir alle neuen Infos für euch parat.**

**AUFSTIEG UND FALL DER 3D-JUMP&RUNS** (Report)

Seite 80

***Mario 64*** **läutete die goldene Ära der 3D-Jump&Runs ein. Doch wie ging's weiter?**

## ZAHLEN & FAKTEN

- **Arbeitstier des Monats:**
  Während wir Marco letzten Monat für eine enorme Arbeitsleistung gelobt haben, hat sich diesen Monat unser lieber Volontär Lukas den Titel als Arbeitstier verdient. Von Lukas stammen nicht nur fast alle Gamescom-Artikel, er hat mit *Fantasy Life* und *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* auch zwei umfangreiche Spiele getestet und selbstverständlich seine übliche Fuhre an Standard-Rubriken betreut. Stark!
- **Test, den jeder machen wollte:**
  *Hyrule Warriors* läuft seit knapp sechs Wochen fast täglich auf unserer Redaktions-Wii-U und steht bei der Redaktion hoch im Kurs. Entsprechend viele Redaktionsmitglieder waren auch an dem Test interessiert.
- **Überraschung des Monats:**
  Gar keine Frage, mit der Ankündigung des neues 3DS-Modells hat bei uns in der Redaktion zu diesem Zeitpunkt absolut niemand gerechnet; ebenso wenig wie mit der starken Überarbeitung im Vergleich zu bisherigen 3DS-Varianten.

## DAS TEAM

# 10/2014

**MARCO**

Es ist ein tolles Gefühl, wenn man monatelang auf ein Spiel hinfiebert, bevor man es dann endlich selbst stundenlang ausgiebig zocken kann. So geschehen mit der Vorschau-Version zum 3DS-Prügelspaß *Super Smash Bros.* Wir haben uns unzählige Gefechte mit Link, Pikachu, Samus, Shulk, Captain Falcon und Co. geliefert und verraten euch in unserem Frontbericht, wie gut die Klopperei wirklich wird.

16

**VORSCHAU | SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS**

24

**VORSCHAU | GAMESCOM 2014**

**VIKTOR**

In der letzten Ausgabe mussten wir euch an dieser Stelle noch mit einem Ausblick auf die Gamescom 2014 vertrösten. Diesmal aber bekommt ihr die volle Ladung Nintendo-Infos von der Kölner Messe serviert. Unter anderem mit dabei: *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir*, die Taschengeld-Gräber *Skylanders: Trap Team* und *Disney Infinity 2.0* und das charmante Retro-Abenteuer *Shovel Knight*. Viel Spaß!

## START


Editorial 03

Heftinhalt 04

Magazin 06


## VORSCHAU


Gamescom 2014: Nintendo-Show auf Sparflamme 24

Most Wanted 14

**Wii U**

Disney Infinity 2.0 32

Mario vs. Donkey Kong (eShop) 38

Project Zero 5 22

Shovel Knight (eShop) 34

Skylanders: Trap Team 30

Sonic Boom: Lyrics Aufstieg 36

**3DS**

Disney Magical World 39

Pokémon Alpha Saphir 26

Pokémon Omega Rubin 26

Shovel Knight (eShop) 34

Skylanders: Trap Team 30

Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall 37

Super Smash Bros. für Nintnendo 3DS 16


## TEST


Charts 66

Das Team 41

Meinungsmache 42

Release-Termine 44

So testen wir 40

Top-Spiele 58

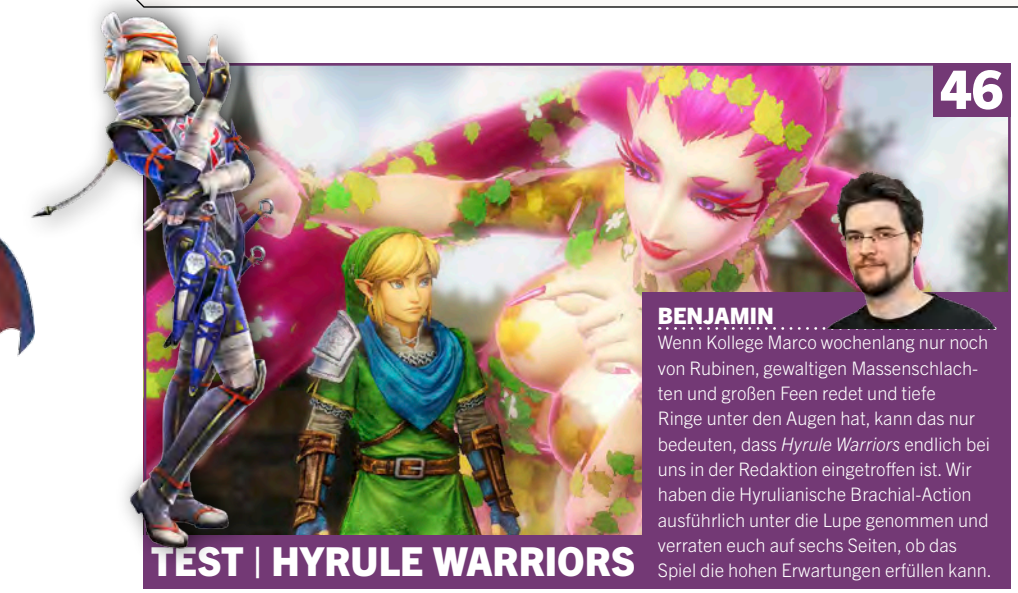
**Wii U**

Adventures of Lolo (Virtual Console) 71

Gargoyle's Quest 2 (Virtual Console) 69

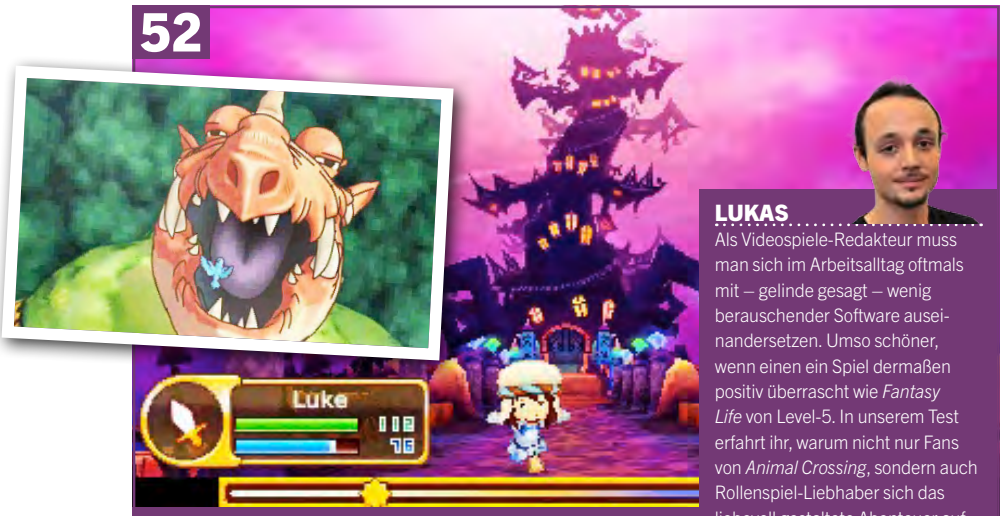
Hyrule Warriors 46

Mario Golf: Advance Tour (Virtual Console) 70



46
TEST | HYRULE WARRIORS

**BENJAMIN**
Wenn Kollege Marco wochenlang nur noch von Rubinen, gewaltigen Massenschlachten und großen Feen redet und tiefe Ringe unter den Augen hat, kann das nur bedeuten, dass *Hyrule Warriors* endlich bei uns in der Redaktion eingetroffen ist. Wir haben die Hyrulianische Brachial-Action ausführlich unter die Lupe genommen und verraten euch auf sechs Seiten, ob das Spiel die hohen Erwartungen erfüllen kann.




52
TEST | FANTASY LIFE

**LUKAS**
Als Videospiele-Redakteur muss man sich im Arbeitsalltag oftmals mit – gelinde gesagt – wenig berauschender Software auseinandersetzen. Umso schöner, wenn einen ein Spiel dermaßen positiv überrascht wie *Fantasy Life* von Level-5. In unserem Test erfahrt ihr, warum nicht nur Fans von *Animal Crossing*, sondern auch Rollenspiel-Liebhaber sich das liebevoll gestaltete Abenteuer auf keinen Fall entgehen lassen sollten.

Mega Man: Battle Chip Challenge (Virtual Console) 69
Steamworld Dig (eShop) 68

**3DS**

Fantasy Life 52
Mega Man 3 (Virtual Console) 71
Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call 56

## ONLINE

Nintendo eShop 68

## REPORTAGE & SPECIAL

Aufstieg und Fall der 3D-Jump&Runs 80

## RETRO

N-Zone-Zeitreise 78
Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time 72
Zelda's Adventure 76

## SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88

## MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 92

## FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

## Alle Titel dieser Ausgabe

Adventures of Lolo, Online 71
Disney Magical World, Vorschau 39
Disney Infinity 2.0, Vorschau 32
Fantasy Life, Test 52
Gargoyle's Quest 2, Online 69
Gone Home, Start 10
Hyrule Warriors, Test 46
Mario Golf: Advance Tour, Online 70
Mario Kart 8, Start 09
Mario vs. Donkey Kong, Vorschau 38
Mega Man 3, Online 71
Mega Man: Battle Chip Challenge, Online 69
Pokémon Alpha Saphir, Vorschau 26
Pokémon Omega Rubin, Vorschau 26
Pokkén Tournament, Start 08
Project Zero 5, Vorschau 22
Shovel Knight, Vorschau 34
Skylanders: Trap Team, Vorschau 30
Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall, Vorschau 37
Sonic Boom: Lyrics Aufstieg, Vorschau 36
Steamworld Dig, Online 68
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS, Vorschau 16
Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time, Retro 72
Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call, Test 56
Ultimate NES Remix, Start 10
Zelda's Adventure, Retro 76

# DER NEUE NINTENDO 3DS

**3DS** Die vielleicht größte Hardware-Überraschung des Jahres: Nintendo überarbeitet 3DS und 3DS XL massiv!

Gemeinsam mit den neuen 3DS-Modellen wurde diese formschöne Ladeschale angekündigt. Das normale 3DS-Kabel funktioniert aber natürlich weiterhin.

Titel wie *Monster Hunter 4: Ultimate* profitieren von den erweiterten Steuerungsmöglichkeiten, andere wie *Xenoblade Chronicles* zusätzlich von der stärkeren Hardware.

Was am 29. August als eine normale und zudem ausschließlich an japanische Nintendo-Fans gerichtete Nintendo-Direct-Ausgabe begann, entpuppte sich als eine der größten Überraschungen 2014: Der Mario-Konzern bringt überarbeitete Versionen des 3DS und des 3DS XL in den Handel – und die Veränderungen haben es in sich. Nicht nur das Design erhält an einigen Stellen massive Verbesserungen, dank zusätzlicher Steuerungseinheiten, einer optimierten stereoskopischen 3D-Darstellung und einem ordentlich aufgebohrten technischen Innenleben bleibt kaum ein Handheld-Stein auf dem anderen. Gehen wir die Veränderungen der Reihe nach durch.

## Neue Knöpfe braucht das Land

Die offensichtlichste Veränderung ist der zweite Analogstick, der primär für in Japan extrem erfolgreiche Spiele im Stil von *Monster Hunter* angebracht wurde. Ob er trotz der geringen Größe gut zu bedienen ist, muss sich noch zeigen – das klobige Circle Pad Pro muss dann auf jeden Fall nicht mehr mit herumgeschleppt werden, um die Kamera in Spielen mit 3D-Umgebungen komfortabel zu bedienen. Ebenfalls neu: zwei zusätzliche Schultertasten, wie man sie bereits vom Circle Pad Pro kennt. Damit verfügt der 3DS künftig über genauso viele Steuerungselemente wie ein Standard-Gamepad. Zudem wird die ungeliebte Position von Start und Select unter dem Touchscreen der Vergangenheit angehören und der Home-Button wurde überarbeitet. Weitere Elemente wie der Lautstärke-Regler, der Stylus-Slot oder der Schlitz für die Module wandern ebenfalls an andere Stellen. Ein 3DS-Standard fällt komplett weg: Der Regler, mit dem die Wifi-Funktion des Handhelds jederzeit an- und abgestellt werden konnte, wird durch eine anwählbare Option im Hauptmenü ersetzt.

Dank der neuen 3DS-Modelle wird die Spielewelt ordentlich bunt! Sowohl bei der normalen als auch bei der XL-Variante wird es möglich sein, die Plastikschale durch alternative Motive zu ersetzen.

Ade, Circle Pad Pro: Das klobige Zubehör, das ein zweites Circle Pad und zusätzliche Schultertasten bietet, hat in Zukunft ausgedient.

### Mehr PS unter der Haube

Zudem wurde der obere Bildschirm dahingehend überarbeitet, dass man für eine optimale 3D-Darstellung nun nicht mehr gerade auf den Screen gucken muss. Erstmals unterstützt der 3DS außerdem MiniSD-Cards zum Speichern von Inhalten und Spielständen. Im Inneren des Geräts werkelt eine neue CPU. Dies führt einerseits dazu, dass grafisch aufwendigere Spiele auf dem Gerät zukünftig möglich sind, bedeutet andererseits aber, das New-3DS-Spiele nicht zwangsläufig auch auf alten 3DS-Modellen laufen werden. Ebenfalls im Gerät enthalten: Ein NFC-Sensor, der vor allem mit Blick auf die Amiibo-Figuren Bedeutung erhalten wird.

### Die Regionalsperre bleibt

Verspielte Naturen können ihren 3DS in Zukunft mit optional erhältlichen Schalen individuell gestalten – sowohl beim normalen 3DS als auch der XL-Version. Dank eines Software-Updates lässt sich zudem auch das 3DS-Menü individualisieren, dies aber auch auf den alten 3DS-Geräten. Ein Haken bleibt jedoch: Auch in der neuen Version verfügt das Gerät über eine Regionalsperre, was das Abspielen von Modulen anderer Territorien unmöglich macht. Strenggenommen gelten all diese Infos bisher zwar nur für den japanischen Markt, doch Nintendo hat bereits bestätigt, dass die neuen Modelle 2015 ihren Weg zu uns finden.

## ALT GEGEN NEU: DER KOMMENDE 3DS IM VERGLEICH MIT DEM VORGÄNGER

**Neue Schultertasten**
Mehr Kontrolle ist nie falsch – das dachte sich Nintendo und spendiert dem neuen 3DS zwei zusätzliche Schulterbuttons.

**A Zweiter Analogstick**
Was sich Fans bereits beim Release des 3DS XL gewünscht haben, wird jetzt endlich Realität: Der neue 3DS erlaubt dank eines zweiten Analogsticks in 3D-Umgebungen wesentlich mehr Kontrolle über die Kamera. Ob er trotz der geringen Größe gut funktionieren wird?

**B Wifi-Anzeige**
Die gelbe Netzwerk-Anzeige wandert nach unten, der Regler fällt ganz weg und wird durch eine Option im Menü ersetzt.

**C Frontbuttons**
Die Frontbuttons erhalten einen neuen Anstrich, bleiben ansonsten aber unverändert.

**G Lautstärke-Regler**
Der Lautstärke-Regler wandert von der unteren zur oberen Hälfte des Geräts. Das Design wird zudem an jenes des 3D-Reglers an der rechten Seite angepasst.

**D Start/Select**
Die von vielen Fans als suboptimal empfundene Platzierung von Start und Select weicht jenem Design, wie man es vom Nintendo DSi kennt.

**H Stylus-Slot**
Kaum ein anderes Element hat schon dermaßen oft die Position geändert wie der Stylus-Slot. Beim neuen 3DS befindet er sich an der Geräte-Unterseite.

**J Home-Button**
An der Position des Home-Knopfs ändert sich nichts. Das unbeliebte Design wird aber durch eine wesentlich klassischere Variante ersetzt.

**F Modulschacht**
Bisher war es meist Usus, dass die Handheld-Module von Nintendo oben ins Gerät wandern. Beim neuen 3DS sitzt der Slot an der Unterseite.

**E Power-Button**
Beim alten 3DS betätigte man oft unbeabsichtigt den Button. Der Knopf wandert darum an die Unterseite des Geräts.

*Monster Hunter 4: Ultimate*, *Xenoblade Chronicles* und *Final Fantasy Explorers* gehören zu den ersten Titeln, die von den überarbeiteten 3DS-Modellen profitieren werden.

# POKKÉN TOURNAMENT IST REAL

**Wii U** Niemand anderes als *Tekken*-Vater Katsuhiro Harada entwickelt den Pokémon-Prügler.

Was aufmerksame Nintendo-Fans seit der Veröffentlichung eines ominösen Screenshots bei der japanischen Pokémon Games Show vor einigen Monaten und einem ebenso vielsagenden Namens-Eintrag beim japanischen Lizenzamt bereits vermutet hatten, wurde nun offiziell bestätigt: In Kooperation mit Bandai Namco entwickelt die Pokémon Company ein Beat 'em Up rund um die beliebten Taschenmonster. Im Ankündigungs-Video sind die beiden Pokémon Lucario und Machomei in einem actiongeladenen Faustkampf zu bewundern. Am Ende des kurzen Videos verwandelt sich Lucario in eine besonders mächtige Mega-Entwicklung. Wie ebenfalls bereits vermutet, wird sich das Kampfsystem hierbei an jenem der *Tekken*-Serie orientieren – daher auch der Name *Pokkén Tournament*. Trotzdem soll es sich beim Spielprinzip nach Entwickler-Aussagen nicht um eine schnell hingeklatschte Kopie des *Tekken*-Gameplays handeln. Das Beste: *Tekken*-Urgestein Katsuhiro Harada hochstpersönlich ist in die Entwicklung involviert. Die Ankündigung von *Pokkén Tournament* hat für Nintendo-Fans jedoch einen Haken: Bisher ist das Spiel nur für Arcade-Automaten geplant und wird zudem – wenn überhaupt – nur in kleiner Stückzahl in Spielhallen außerhalb Japans zu finden sein. Eine spätere Wii-U-Umsetzung ist zwar wahrscheinlich, aber noch nicht angekündigt. Zumindest die *Tekken*-Spiele haben es bisher nach dem Arcade-Release stets auch auf die jeweils aktuellen Konsolen geschafft. Es bleibt abzuwarten, wie viele der Taschenmonster im fertigen Spiel enthalten sein werden. Aufgrund der stark variierenden Größe und Gestaltung der Kreaturen ist nicht auszuschließen, dass sich die Entwickler primär auf für den direkten Faustkampf geeignete Vertreter konzentrieren werden – bisher ist lediglich von einer „Auswahl" aus den 700 vorhandenen Pokémon die Rede. Ebenso steht noch nicht genau fest, wann japanische Arcade-Fans loslegen dürfen. Bisher ist lediglich von 2015 die Rede. Laut offizieller Aussage ist die Entwicklung des Spiels bisher erst zu knapp 30 Prozent abgeschlossen.

**Pokémon, die in brachialen Prügeleien gegeneinander antreten – mit *Pokkén Tournament* werden die Träume vieler Fans der Taschenmonster endlich wahr.**

**Bisher ist *Pokkén Tournament* lediglich für japanische Arcade-Automaten geplant. Wie bei *Tekken* ist eine spätere Konsolen-Umsetzung aber nicht auszuschließen.**

# NIE WIEDER CASUAL

**Wii U** Mastermind Shigeru Miyamoto geht mit der ehemaligen Zielgruppe hart ins Gericht.

Was sich schon vor der Einführung der Wii anbahnte, wurde nach dem Start des Gerätes immer deutlicher: Nintendo erschloss sich mit der neuen Hardware die gänzlich neue Zielgruppe der Casual-Gamer, welche mit Videospielen vorher noch nie in Kontakt gekommen sind. Musste Nintendo schon vorher mit einem Kiddie-Image leben, war durch dieses Vorgehen eine Verbindung zu den sogenannten Core-Gamern nun fast völlig verschwunden. Mit der Wii U will Nintendo laut Shigeru Miyamoto nun wieder zurück in die alten Gefilde. „Den Casual-Markt haben schon längst Smartphones und Tablets fest im Griff", so Miyamoto. Bei dieser Stellungnahme von ihm blieb es derweil nicht – sogar Kritik war von ihm zu hören. „Viele Käufer gehen viel zu passiv vor. Sie wollen einfach nur unterhalten werden und keinen Schritt weiter gehen, um auch mal Herausforderungen zu meistern".

**Ist jetzt künftig Schluss mit Titeln der Marke *Wii Fit* und *Wii Music*? Miyamotos Aussage lässt darauf schließen.**

# MARIO-KART-8-DLC ANGEKÜNDIGT

**Wii U** 16 neue Strecken, sechs neue Fahrer, acht neue Karts: So muss ein guter DLC aussehen!

Nein, auf einen „echten" Schlachtmodus als Zusatz-Download müssen *Mario Kart 8*-Fans noch warten. Die beiden vor Kurzem angekündigten DLC-Pakete, die im kommenden November respektive im Mai 2015 erscheinen werden, machen das aber mehr als wett. Für jeweils acht Euro (oder zwölf Euro für beide Pakete zusammen) erhaltet ihr pro Paket nicht nur drei neue Fahrer und vier Fahrzeuge, sondern auch jeweils zwei neue Cups – das sind insgesamt satte 16 frische Strecken! Erstmals wird hierbei der lautstarke Fan-Ruf nach Gastfahrern für das Kart-Spektakel erhört. Neben Tanooki Mario und Katzen-Peach schwingt sich im November-Paket Zelda-Protagonist Link ins Cockpit. Gemeinsam mit Knochen-Bowser legen im Mai nächsten Jahres der Dorfbewohner und Isabella aus *Animal Crossing* los. Doch nicht nur das: Jeweils ein Cup pro Pack ist ebenfalls von *The Legend of Zelda* beziehungsweise *Animal Crossing* inspiriert. Zusätzlich führt Nintendo mit den beiden DLC-Paketen erstmals eine Art Season-Pass-System ein: Wer das Combo-Paket aus beiden DLCs schon jetzt bezahlt und herunterlädt, erhält als Bonus schon jetzt Zugriff auf farbige Versionen des Kult-Sauriers Yoshi sowie des Angsthasen Shy Guy.

**Abseits der Arcade-Teile schaffen es erstmals Nicht-Mario-Figuren in *Mario Kart*.**

**Wer sich die kommenden beiden DLC-Pakete schon jetzt sichert, kann auf jeweils acht Farb-Variationen von den Publikumslieblingen Yoshi und Shy Guy zugreifen.**

# DIE AMiiBOS KOMMEN

**Biz** Das erste Dutzend von Nintendos neuen Figuren steht bereit. Nachschub soll bald folgen.

Der milliardenschwere Erfolg von *Skylanders* und *Disney Infinity* ließ schon früh die große Frage aufkommen: Wann würde Nintendo endlich gleichziehen? Immerhin nennt der japanische Branchenriese ein nicht ganz unbekanntes Franchise namens *Pokémon* sein Eigen, welches sich sehr gut mit ähnlichen Figuren vermarkten ließe. Von Nintendos anderen Serien, die ebenfalls sehr erfolgreich sind, ganz zu schweigen. Auf der diesjährigen E3 wurden die auf den Namen Amiibo getauften Sammelfiguren dann endlich vorgestellt.

Pünktlich zum anstehenden Weihnachtsgeschäft verkündete Nintendo jetzt auch neue Informationen zum Start der Sammelfiguren: 12 von ihnen werden von Beginn an verfügbar sein. Die erste Linie bilden Mario, Donkey Kong, Peach, Yoshi, Link, Samus, Kirby, Fox, Pikachu, Marth, der Dorfbewohner und die Wii-Fit-Trainerin. Welche Helden anschließend als Verstärkung hinzukommen, verriet Nintendo nicht, wohl aber einen Preis für den US-Markt. Amerikaner werden pro Figur 13 Dollar hinblättern müssen, wir rechnen mit einem unverbindlichen Höchstpreis von ungefähr 15 Euro.

# NES REMIX ERSCHEINT AUF DISC

**3DS** Retro-Action jetzt auch auf dem 3DS! Die Retail-Version findet ihren Weg in die Läden.

Die unter dem Namen *NES Remix* bekannte Spielesammlung, in Japan auch bekannt als *Famicom Remix*, wird ihren Weg auch auf den 3DS finden. Bisher ist dieser nämlich nur für die Wii U als Download erhältlich. Auf dem Handheld ist nun auch eine Download-Veröffentlichung als *Ultimate NES Remix* geplant. Zusätzlich wird das Spiel bei allen teilnehmenden Händlern als Retail-Version erhältlich sein. Insgesamt wird dieser Titel 204 Herausforderungen aus 16 8-Bit-Klassikern des Nintendo Entertainment Systems enthalten. Darunter die Aufgabe, einen Level so schnell wie möglich zu beenden oder ihn zu absolvieren, ohne zu sterben. Manchmal reicht es auch, eine bestimmte Anzahl an Feinden vom Bildschirm zu fegen. Dabei orientiert sich das Spiel nicht akribisch an den Originalen von damals, sondern mixt sie zusammen, wie der Titel es schon vermuten lässt. Da kann es schnell mal passieren, dass Link sich plötzlich im Pilzkönigreich wiederfindet und ihr als Spieler blitzschnell mit der ungewohnten Situation umgehen müsst. Für alle Highscore-verliebten Spieler dort draußen gibt es zudem noch eine Online-Liste der besten Spieler und einen Wettbewerbs-Modus. Ob ihr es auch auf das Treppchen schaffen werdet? Ab dem 7. November kann die Jagd auf den ersten Platz endlich losgehen. In den USA erscheint die 3DS-Variante übrigens erst im Dezember.

# ENTLASSUNGEN BEI NINTENDO

**Biz** Nach wochenlangen Verhandlungen kommt jetzt das Ausmaß ans Tageslicht.

Wie ihr bereits in unserer Reportage „Quo vadis, Mario?“ der N-ZONE-Ausgabe 08/14 lesen konntet, beschäftigte sich Nintendo mit der Schließung der Hauptanlaufstelle in Deutschland, Nintendo of Europe in Großostheim. Firmenintern wurden 130 Mitarbeiter abgeheuert, diese Zahl hat sich inzwischen jedoch auf 320 Arbeiter erhöht. Verantwortlich dafür ist eine Entlassungswelle in der Zweigstelle Frankfurts. Trotzdem soll Hessens größte Stadt laut Informationen die neue Nintendo-Hauptzentrale Deutschlands und auch Europas werden. Die Entlassungen bezogen sich auf die Mitarbeiter der Übersetzungs-Abteilung. Grund dafür sei, dass Nintendo in diesem Arbeitsbereich eine langfristige und dauerhafte Umstrukturierung der Flexibilität und Kosteneffizienz plant. Nintendo hat den Entlassenen jedoch Hilfe angeboten.

**Die Hauptzentrale von Nintendo of Europe in Großostheim macht dicht und entlässt 130 Mitarbeiter. In Frankfurt müssen sich 190 Zeitarbeiter verabschieden.**

# GONE HOME ERSCHEINT IM eSHOP

**Wii U** Das atmosphärische Adventure erzählt eine zu Herzen gehende Familiengeschichte.

Inzwischen ist es fast schon Usus, dass bei Neuankündigungen nur Playstation und Xbox berücksichtigt werden und die Wii U außen vor bleibt. Nicht so bei der Konsolen-Umsetzung des preisgekrönten Indie-Hits *Gone Home*, der nach der Veröffentlichung auf dem PC im August letzten Jahres nun auch den Weg auf Nintendos Heimkonsole findet und vorerst nicht für die Sony- und Microsoft-Maschinen geplant ist. In dem atmosphärischen Adventure erforscht ihr aus der Ego-Perspektive ein Familienhaus; das Ganze ist angesiedelt in Oregon im Jahre 1995. Ihr übernehmt die Kontrolle über die nach einjähriger Abwesenheit zurückkehrende Tochter der Besitzer, die ein verlassenes Heim vorfindet und sich daran macht, herauszufinden, was mit ihrer Familie passiert ist. Frei von jeder Action setzt das Spiel ausschließlich auf Erkundungs-Gameplay und erzählt anhand von Briefen, erinnerungsgetränkten Gegenständen und interaktiven Momenten eine ebenso tragische wie herzerwärmende Geschichte. Anders als bei der PC-Fassung übernimmt nicht das Indie-Studio Fullbright, sondern das Team von Midnight City die Entwicklung der Umsetzung. Es bleibt abzuwarten, ob das Gamepad für Funktionen wie die Darstellung von Briefen auf dem Touchpad genutzt wird. Der Release des Spiels ist für den kommenden Dezember geplant.

**Auf dem PC sorgte das Ego-Adventure bei zahlreichen Spielern für feuchte Augen.**

# TOPS & FLOPS

**Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!**

### Das Rollenspiel *Shin Megami Tensei 4* für den 3DS wurde ein weiteres Mal verschoben

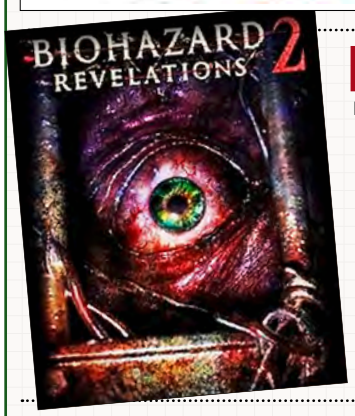
Meckern auf sehr hohem Niveau muss auch mal sein. Ursprünglich sollte das ebenso vielversprechende wie heiß erwartete Rollenspiel *Shin Megami Tensei 4* schon im September bei uns erscheinen. Ursprünglich kam der Titel in Japan schon am 23. Mai 2013 heraus, die US-Version folgte nicht einmal zwei Monate später. Jetzt hat Entwickler Atlus bekannt gegeben, dass *Shin Megami Tensei 4* erst gegen Ende Oktober europäische 3DS-Handhelds erobern soll. Angesichts der Tatsache, dass wir uns ohnehin schon so lange gedulden mussten, ist diese kurzfristige Verschiebung echt schwer hinzunehmen. Laut Atlus ergaben sich kurz vor Schluss noch einige Komplikationen, die eine Veröffentlichung im September unmöglich machten. Beim Oktober soll es aber definitiv bleiben.

### Capcom verklagt Koei Tecmo wegen angeblicher Patentrechtsverletzung

Sorgten im vergangenen Monat schon SNK und Square Enix für böses Blut wegen angeblicher Urheberrechtsverletzungen, zog Capcom nur wenige Wochen später nach: Koei Tecmo sollen, so Capcom, einige Patente, deren Rechte bereits 2002 von Capcom angemeldet wurden, unerlaubt in diversen Spielen verwendet haben. Eines dieser Patente beschreibt den Vorgang, wie man einem bestehenden Spiel mithilfe einer Software neue Inhalte hinzufügen kann. Capcom fordert nun, dass Koei Tecmo rund ein Zehntel der Gewinne abdrückt, welche sich auf knapp 70 Millionen belaufen.

### Dimps und Capcom arbeiten gemeinsam an einem neuen, noch unbekannten Fighting Game

Haben wir euch mit der Ankündigung von *Pokkén Tournament* schon neugierig gemacht? Dann wird euch diese Meldung genauso entzücken wie uns: Capcom arbeitet zusammen mit dem Entwickler Dimps an einem neuen, bislang noch nicht angekündigten Beat 'em Up. Sofern euch Dimps nichts sagen sollte, klingelt es bei euch sicher im Kopf, wenn ihr *Street Fighter 4* lest. Das geht nämlich ebenfalls auf die Kappe des Studios. Offenbar ist das Projekt größer als zu erwarten wäre, denn Capcom sucht für dieses Spiel neue Leute.

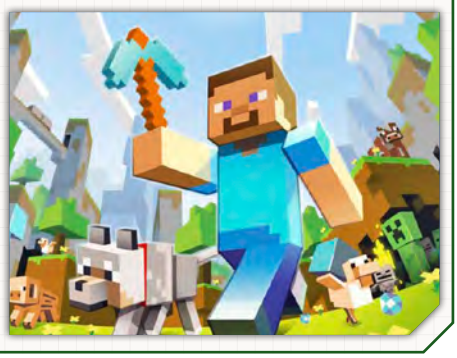



### *Resident Evil Revelations 2* nicht für 3DS oder Wii U

Kleines Spiel, große Kursänderung: Als *Resident Evil Revelations* exklusiv für den 3DS angekündigt wurde, war es für Entwickler Capcom besonders wichtig, dass sich der Titel wieder in den einstigen Gefilden des Survival-Horror bewegen sollte. Auf die neue Spielperspektive, seit dem vierten Teil Standard der Serie, sollte dabei aber nicht verzichtet werden. Der Erfolg gab dem Spiel recht, Umsetzungen für Heimkonsolen folgten alsbald. Ein Nachfolger war nur eine Frage der Zeit und wurde von Capcom kurz vor der Tokyo Game Show auch angekündigt. Für eine Top-Meldung langt diese Information aber nicht, denn *Revelations 2* soll für den PC, Playstation 4, Xbox One und die beiden jeweiligen Vorgängerkonsolen erscheinen. Von einer 3DS-Fassung oder gar einer Version für Wii U ist bislang noch nichts zu sehen. Damit wendet Capcom nach der HD-Neuauflage des *Resident Evil*-Remakes Nintendo schon zum zweiten Mal den Rücken zu.

### *Minecraft* lässt noch länger auf sich warten

Einen der größten Überraschungserfolge der letzten Jahre, besonders bei jüngeren Spielen, stellt ohne Zweifel das Aufbau-Adventure *Minecraft* mit seinem unermüdlichen und unendlichen Spielprinzig dar. Mittlerweile ist der Titel sogar auf fast allen Plattformen erschienen, doch ausgerechnet die Wii U wird hier außen vor gelassen. Dass das Wii U Gamepad sich ideal mit dem Spielprinzip von *Minecraft* kombinieren ließe, sieht Entwickler Mojang allerdings anders. Laut Daniel Kaplan, der für die diversen Ports auf Konsole verantwortlich ist, sei das Spiel mit den jüngsten Umsetzungen auf Playstation 4 und Xbox One mittlerweile ideal platziert, sodass es keinen Grund gäbe, weitere Versionen auf den Markt zu bringen.



twitch

## Online-Händler Amazon übernimmt Streamplattform Twitch

**Biz** **Fast eine Milliarde Dollar wurde für den Kauf der Internetpräsenz hingeblättert.**

Twitch.tv – Diese Seite sollte inzwischen jedem Spieler ein Begriff sein. Dort können Interessenten Livestreams ihrer Lieblingstitel veröffentlichen oder aufgenommene Videos hochladen. Letzten Zahlen zufolge erreichte die Homepage etwa 55 Millionen Benutzer, die eine Million Videos veröffentlicht haben. Aber nicht nur Hobby-Gamer interessieren sich für die Internet-Plattform: nachdem Google bisher als Interessent gehandelt wurde, hat nun Amazon Twitch aufgekauft. Insgesamt eine Milliarde Dollar, umgerechnet etwa 735 Millionen Euro, haben sie für den Kauf aufgebracht. Bleibt abzuwarten, was Amazon mit dem neuen Eigentum anfangen wird und wie sich die Sache entwickelt.

## Japanische Amazon-Seite bietet ab jetzt Spiele-Downloads an

**Biz** **Wii-U- und 3DS-Besitzer dürfen Games von nun an direkt bei Amazon herunterladen.**

Nachdem Spieler bisher nur durch eShop-Gutscheine oder als Retail-Varianten an bestimmte Spiele für die Wii U oder den 3DS gekommen sind, beendet Amazon diese Odyssee nun. In Japan hat der Versandhändler angefangen, einen digitalen Nintendo Shop einzurichten. Dort könnt ihr eure liebsten Titel bequem per Download-Code erwerben. Die Preise der Spiele sollen bei diesem Angebot zudem günstiger sein als sie es im Nintendo eShop sind. Bisher ist dieses Projekt aber leider nur in Japan im Gange, eine europäische Version des Marktes wurde noch nicht angekündigt.

# SUPER FAMICOM BOX ART

**Biz** Kickstarter-Projekt möchte den schönsten Verpackungen auf dem SNES Tribut zollen.

Aktuell liegt das ehrgeizige Projekt zwar auf Eis, doch das wird wohl nicht lange so bleiben.

Seit es Videospiele als Retail-Version im Laden zu kaufen gibt, existiert ein ungeschriebenes Gesetz, an das sich auch Bücher, Filme oder Musik-CDs halten müssen: Das Cover muss ansprechend gestaltet sein und dem Käufer klar machen, worum es bei dem Titel geht. Das haben natürlich nicht alle Cover-Gestaltungen auf die Reihe bekommen, andere wiederum stellen derartige Kunstwerke dar, dass man sie sich gleich als Poster in die Wohnung hängen möchte. Auf Kickstarter wurde vor Kurzem ein Projekt gestartet, in dem die schönsten, skurrilsten und bekanntesten Spielecover des Super Famicom schön aufbereitet in einem Hardcover-Band präsentiert werden sollten. Im Moment stehen die Räder allerdings wieder still, da die Rechte hinter den Motiven noch verhandelt werden müssen, doch schon bald soll das lobenswerte Projekt wieder an den Start gehen. Wir werden euch hier auf dem Laufenden halten.

## WARIOS SINNLOS-WISSEN

DAS GROSSE HYRULE-SPECIAL

**661:** Links Pferd Epona sollte ursprünglich Ao heißen. Zu Beginn werkelte man außerdem nicht an einem Reittier für Link, sondern für Mario in *Super Mario 64*.

**662:** Die Armos-Ritter aus *The Wind Waker*, welchen man Bomben ins Maul werfen muss, besitzen die rosa Nase und den markanten Zackenbart von Wario.

**663:** Nintendo of America war sich ursprünglich gar nicht sicher, ob man das erste *The Legend of Zelda* in den Vereinigten Staaten veröffentlichen sollte. Man hielt das offene Spielprinzip für zu überfordernd und damit demotivierend für US-Spieler.

**664:** Charles Martinet, seines Zeichens Synchronsprecher von Mario, Luigi, Wario und vielen anderen Pilzkönigreich-Bewohnern, war während der Entwicklung von *Ocarina of Time* daran interessiert, Zipfelmützen-Träger Link seine Stimme zu leihen. Shigeru Miyamoto lehnte dies aber ab.

**665:** Ausschließlich in Japan konnte man die DSiWare-Anwendung *Too Much Tingle Pack* erwerben. Tingle begleitet einen durch verschiedene Apps wie einen Taschenrechner, eine Uhr, ein Tanz-Minispiel, eine Flippmünze und ein Orakel.

**666:** *Majora's Mask* sollte ursprünglich eine erweiterte Version von *Ocarina of Time* werden. Eiji Aonuma, der mit der Maskensammelei als Director in die Serie einstieg, gefiel diese Idee allerdings nicht. Er bat Shigeru Miyamoto, ein völlig neues Spiel produzieren zu dürfen. Trotzdem wurden zahlreiche Charaktermodelle und Elemente aus *Ocarina of Time* wiederverwendet.

**667:** Schloss Hyrule aus *A Link to the Past* ist nicht vollständig der Fantasie der Entwickler entwachsen, sondern hat ein real existierendes Vorbild. Es stellt größtenteils eine Nachbildung des Nijo-Schlosses aus dem japanischen Kyoto dar.

**668:** Konzeptzeichnungen zu *Link's Awakening* aus dem *The Legend of Zelda*-Schmöker Hyrule Historia zeigen, dass für kurze Zeit ein Mehrspieler-Modus für den Titel angedacht war. Zu sehen sind dort zwei Links, welche gemeinsam gegen einen Gegner vorgehen. Zusätzlich findet sich ein Entwicklervermerk: „Problem: Wie funktioniert das im Singleplayer-Modus?"

**669:** Zeldas Alter Ego Shiek aus *Ocarina of Time* sollte eigentlich auch in *Twilight Princess* vorkommen. Das Design der Figur war sogar schon fertiggestellt, kam im Spiel selbst schlussendlich aber nicht zum Einsatz. Stattdessen nutzte man das neue Modell für den Auftritt der Shieka-Kriegerin *Super Smash Bros. Brawl*.

**670:** Die bei vielen Serien-Fans sehr beliebte *The Legend of Zelda*-Figur Midna aus *Twilight Princess* hörte während der Entwicklung des Spiels noch auf den Namen Taki.

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

# Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

## 2007: Test „Need for Speed: Pro Street“

**Autor: Andreas Szedlak/Thomas Szedlak Ausgabe: Games Aktuell 11/2007**

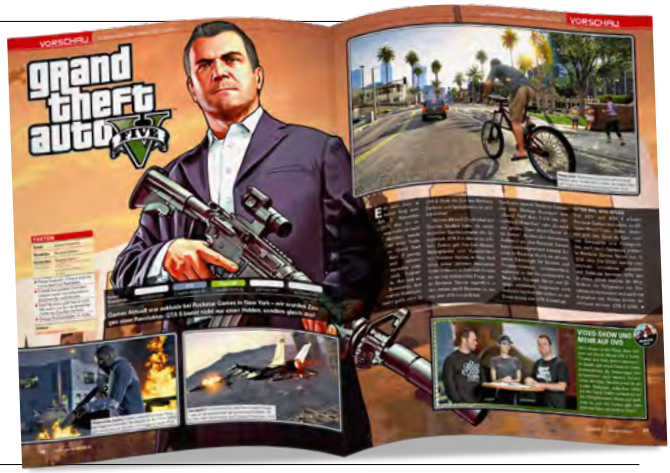
Kurz nachdem die Games Aktuell samt Redaktion von Computec Media übernommen wurde, hatten wir schon eine ganz besondere Titelstory: den weltweit ersten Test von *Need for Speed: Pro Street*. Die Gelegenheit, ein namhaftes Spiel als weltweit erstes Magazin zu testen, hat man seltener, als mancher vielleicht denkt. Es müssen schon einige Faktoren zusammenkommen, etwas Glück gehört auch dazu. Dass die Testversion erst kurz vor Redaktionsschluss kommt, ist in so einem Fall fast normal. Im Falle von *Pro Street* hatten wir drei Tage Zeit fürs Spielen und fürs Schreiben von acht Seiten. Zusammen mit Zwillingsbruder und Redaktionskollege Andy machte ich mich ans Werk und nach drei Tagen konnten wir den Artikel müde, aber zufrieden abschließen. Die Ausgabe verkaufte sich hervorragend, was vielleicht auch etwas am lasziven Cover-Motiv lag, das sich auch im Artikelaufmacher wiederfand.

### THOMAS SZEDLAK

**Chefredakteur von *Games Aktuell*,** *Games and More* und vom offiziellen Messemagazin *gamescom AKTUELL*. Thomas Szedlak ist seit 2007 bei Computec Media. In die Spielebranche kam er 1998 als Redakteur bei der *MAN!AC*. 2000 folgte der Wechsel zum CyPress-Verlag, wo er stellvertretender Chefredakteur beim *Offiziellen Playstation 2 Magazin* war. 2003 im Gründungsteam der *Games Aktuell*, übernahm er 2004 die Chefredaktion, die er bis heute innehat. Als CyPress 2007 von Computec aufgekauft wurde, folgte samt *Games Aktuell* der Wechsel nach Fürth. Hier hob er 2008 die *Games and More* aus der Taufe und 2010 *gamescom AKTUELL*.

## 2012: Vorschau „Grand Theft Auto 5“

**Autor: Thomas Szedlak Ausgabe: Games Aktuell 12/2012**




„Thomas, willst du Rockstar Games in New York besuchen und als erster deutscher Spieleredakteur *GTA 5* sehen?“ Gut, dass ich im Badeurlaub auf Djerba mal kurz in meine Mails gelinst habe. Ein paar Tage später ging es von der tunesischen Ferieninsel mit Zwischenstopp in Fürth fast nahtlos weiter nach New York. Für mich als Fan der Rockstar-Reihe ein besonderes Erlebnis – schließlich durfte ich nicht nur die allerersten Spielszenen aus *GTA 5* erleben, sondern auch Dan Houser treffen. Das Interview mit dem Rockstar-Games-Gründer war auf 30 Minuten anberaumt, letztlich nahm sich Dan Houser aber über eine Stunde Zeit für mich. Lohn der Mühe: zehn Seiten Titelstory in der Games Aktuell!

## 2014: 164 Seiten Jubiläums-Bookazine „Games History”

**Autor: Stephan Freundorfer, Ahmet Iscitürk u. a. Ausgabe: Games Aktuell Guide 02-2014**

Passend zum 25-jährigen Jubiläum veröffentlicht Computec Media 2014 eine Reihe von Sonderpublikationen – schließlich sollen die Leser auch etwas davon haben. So gibt es unter anderem Gratis-Beilagen in den Computec-Heften, die coole MP3-Compilation *Games Music History*, aber auch eigenständige Magazine. Ich war zu Beginn des Jahres verantwortlich für das Bookazine *Games History*, das die Geschichte der Computer- und Videospiele beleuchtet – passend zum Computec-Jubiläum mit besonderem Fokus auf die letzten 25 Jahre: Die wichtigsten Konsolen und Heimcomputer, die besten Games aller Zeiten, die legendären Spielehersteller. Dazu die Entwicklung der Spielegrafik mit vielen Bildern veranschaulicht. Ein Kapitel zur Historie von Computec darf natürlich nicht fehlen. Quasi nebenbei ein 164 Seiten starkes Magazin zu erstellen, ist natürlich kein Zuckerschlecken. Aber dank einer tollen Teamleistung und starker Autoren haben wir es geschafft; mit dem Ergebnis bin ich sehr zufrieden. Übrigens: Das Bookazine ist erhältlich unter shop.computec.de sowie bei Amazon.de.

## Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

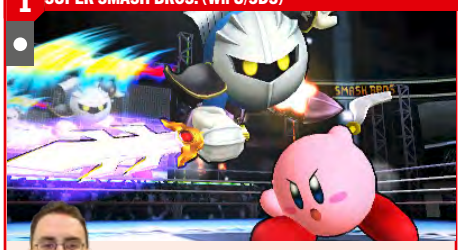
### 1 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 3. Oktober 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)

Obwohl die 3DS-Version von *Super Smash Bros.* schon kurz vor der Veröffentlichung steht, kündigen die Entwickler immer noch weiter munter neue Kämpfer an. Der jüngste Neuzugang ist Shulk aus *Xenoblade Chronicles*. Was wir von der 3DS-Version des Prüglers halten, lest ihr in unserer ausführlichen Titelstory ab Seite 16.

### REDAKTIONS-TOP-5

**1 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)**



Nach langer Wartezeit konnten wir uns endlich viele Stunden lang mit *Super Smash Bros.* auf 3DS austoben und freuen uns jetzt erst recht auf die Veröffentlichung des fertigen Spiels!

**Platz im letzten Monat:** 1 **Termin:** 3. Oktober 2014 (3DS)/Ende 2014 (Wii U)
**Hersteller:** Nintendo **Entwickler:** Sora/Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up

**2 BAYONETTA 1 & 2 (Wii U)**

**Platz im letzten Monat:** 4 **Termin:** Oktober 2014
**Hersteller:** Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

**3 SPLATOON (Wii U)**

**Platz im letzten Monat:** 2 **Termin:** Anfang 2015
**Hersteller:** Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

**4 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)**

**Platz im letzten Monat:** 3 **Termin:** 2015
**Hersteller:** Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

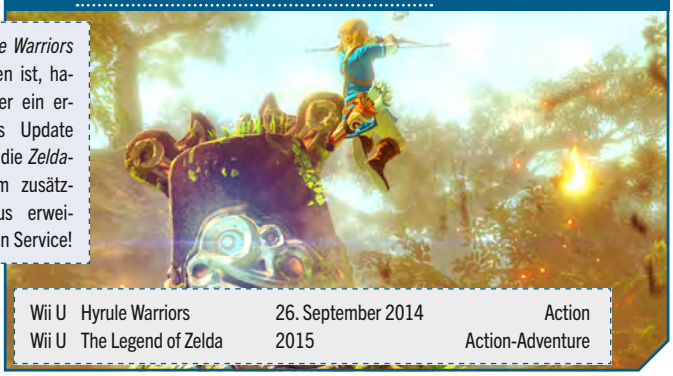
**5 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)** NEU

**Platz im letzten Monat:** - **Termin:** Anfang 2015
**Hersteller:** Nintendo **Entwickler:** Good-Feel **Genre:** Jump & Run

### 2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** (Action-)Adventure **Termin:** 2014/2015

Noch bevor *Hyrule Warriors* bei uns erschienen ist, haben die Entwickler ein erstes, kostenloses Update angekündigt, das die *Zelda*-Action mit einem zusätzlichen Spielmodus erweitert. Das ist mal ein Service!



| | | | |
|---|---|---|---|
| Wii U | Hyrule Warriors | 26. September 2014 | Action |
| Wii U | The Legend of Zelda | 2015 | Action-Adventure |

### 3 POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR (3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 21. November 2014

Neben ein paar neuen Features wird es in *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* vor allem einige neue Mega-Entwicklungen von Pokémon zu bestaunen geben. Alles dazu lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 26.

# **MITMACHEN!** ALLE! JETZT! SOFORT!

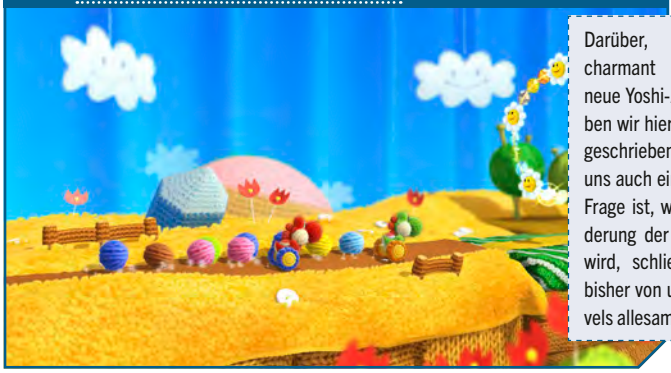
**Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE**

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

**Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

## 4 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Anfang 2015



Darüber, wie wahnsinnig charmant und putzig das neue Yoshi-Abenteuer ist, haben wir hier ja schon vielfach geschrieben. Doch wir sorgen uns auch ein wenig. Denn die Frage ist, wie viel Herausforderung der Hüpfspaß bieten wird, schließlich waren die bisher von uns gespielten Levels allesamt ziemlich leicht.

## 5 BAYONETTA 1 & 2 (Wii U)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 24. Oktober 2014

Kurz vor Redationsschluss erreichte uns die Info, dass *Bayonetta 2* in Europa aller Voraussicht nach zum gleichen Zeitpunkt erscheint, wie in den USA. Folglich am 24. Oktober. Sollte sich daran etwas ändern, erfahrt ihr es im Test in der nächsten Ausgabe.

## 6 SUPER MARIO (Wii U)

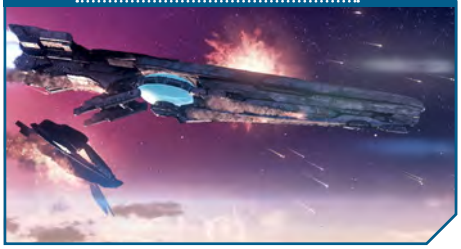
**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015

| | | | |
|---|---|---|---|
| Wii U | Mario Maker | Anfang 2015 | Level-Editor |
| Wii U | Mario vs. Donkey Kong | 2015 | Puzzle-Spiel |
| Wii U | Mario Party 10 | 2015 | Partyspiel |

Gleich drei neue Mario-Spiele hat Nintendo für nächstes Jahr in Arbeit. Und wir sind uns sicher: Zu dieser Liste werden sich noch mehr Spiele dazugesellen. Schließlich ist noch kein neues Hüpfspiel mit dem Superklempner angekündigt.

## 7 XENOBLADE CHRON. X (Wii U)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015



## 8 SPLATOON (Wii U)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Anfang 2015

## 9 CODE NAME S.T.E.A.M. (3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2015

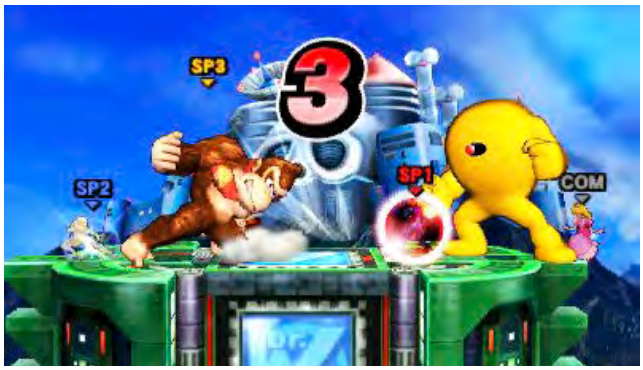
## 10 MONSTER HUNTER 4 ULT. (3DS)

**Hersteller:** Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2015

# SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

**Beat 'em Up** Der Titel macht es deutlich: Die Version für Wii U muss diesmal hinten anstehen, denn heute gehört die Bühne ganz allein dem 3DS. Und die abgelieferte Show ist bravourös!

Dies steht im krassen Gegensatz zu all unseren vorherigen Previews, wo stets ganz allgemein nur von *Super Smash Bros.* die Rede war. Im Grunde auch völlig korrekt, denn von Beginn an ging von Nintendo die Botschaft aus, dass das neue *Super Smash Bros.* sowohl auf Wii U als auch 3DS nahezu inhaltsgleich sein soll, was Spielmodi und Charakterauswahl betrifft. Jetzt, wo der Tag der Veröffentlichung immer näher rückt und das Ziel zum Greifen nahe ist, wird es Zeit für eine Aufteilung der beiden Versionen. Da die 3DS-Fassung bereits am 2. Oktober an den Start geht und das Spiel für Wii U noch vor Weihnachten erscheinen soll, widmen wir uns in dieser Ausgabe komplett dem Handheld-Titel. Der verfrühte Erscheinungstermin ist dabei nicht unser einziger Grund für diese Entscheidung. Nintendo war höchstpersönlich in der N-ZONE-Redaktion vor Ort und hatte gleich vier 3DS-Geräte samt Spiel im Gepäck. Ein erfreulicher Umstand, der sich im Verlagsgebäude schnell rumsprach




Sobald der Sprecher die letzten Sekunden runterzählt, wird es hektisch. Jeder versucht, noch schnell einen Punkt zu machen, der das Match entscheiden könnte.

Lebensenergie im klassischen Sinne haben die Figuren nicht. Stattdessen ist es eurer Ziel, sie von der Plattform zu stoßen. Möglichkeiten dafür gibt es viele.

Viele Stages feiern ein Wiedersehen aus vorherigen *Smash Bros.*-Titeln. Donkey Kongs Bude am Fluss diente bereits auf dem Nintendo 64 als Kampfarena.

Hat ein Charakter den Smash Ball geknackt und somit Zugriff auf den eigenen Superangriff freigeschaltet, sollten alle anderen Spieler Abstand nehmen.

und weitere Computec-Mitarbeiter in die Testräume lockte, die mal eine Runde zocken wollten. Dieses gespielte Laubfeuer machte somit schon früh eines sehr deutlich: *Super Smash Bros.* auf dem 3DS knallt rein. Und zwar volle Möhre.

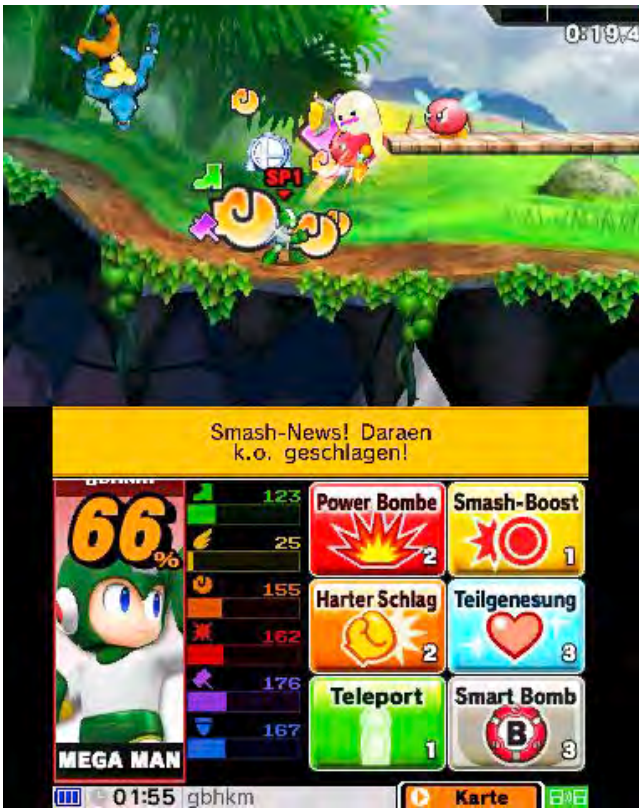
Wer die rote Route nicht scheut, wird mit mehr Items und Goldmünzen belohnt. Dafür sind die Gegner auf diesem Weg aber auch um einiges härter drauf.

## Erneuter Zuwachs

Bevor wir jetzt die Spannung vorwegnehmen und direkt auf die Spieleindrücke des Multiplayer-Modus zu sprechen kommen, beginnen wir mit einer Bestandsaufnahme der neuen Charaktere, die seit der letzten Vorschau hinzugekommen sind. Das Frischfleisch besteht hier sowohl aus Veteranen wie Captain Falcon und Meta Knight als auch aus Neuzugängen wie Shulk aus *Xenoblade Chronicles* oder Lucina samt Daraen aus der im Spiel mittlerweile stark vertretenen *Fire Emblem*-Serie. Im Falle von Daraen dürft ihr euch zudem vor Kampfantritt aussuchen, ob ihr die, spielerisch vollkommen identische, männliche oder weibliche Version spielen wollt. Der Hang zum direkten Nahkampf ist bei all diesen Charakteren stark ausgeprägt, was die Bewaffnung mit einem Schwert noch mal untermauert (außer Captain Falcon, aber der benutzt ja eh

**Einige Arenen werden sehr unübersichtlich, je weiter die Kamera herauszoomt. Die jeweilige Farbgebung kann eure Augen dann noch ein wenig mehr verwirren.**

**Alle Stages der 3DS-Version sind typischen Spielen des Handhelds entsprungen. *Nintendogs* ist eines davon, wie dieser neugierige Kläffer hier beweist.**




**Bloß nichts liegen lassen: Um beim Match gegen die anderen Teilnehmer am Ende des Countdowns die besten Chancen zu haben, müsst ihr euch aufpowern.**

lieber seinen explosiven Falcon Punch). Durch die Specials, die jeder Charakter in vier verschiedene Richtungen plus neutrale Position ausführen kann, wird aber einiges an Abwechslung in die Riege gestreut. Daraen setzt auf diese Weise Zaubersprüche aus der Distanz ein, Shulk powert seine Attributwerte nach oben und Lucina ist in der Lage, durchschlagskräftige Konterattacken gegen unvorsichtige Feinde einzusetzen. Charaktervorlieben sind gut und schön, doch ein wenig darauf achten, dass euch der Spielstil der jeweiligen Figur zusagt, ist sicher nicht verkehrt.

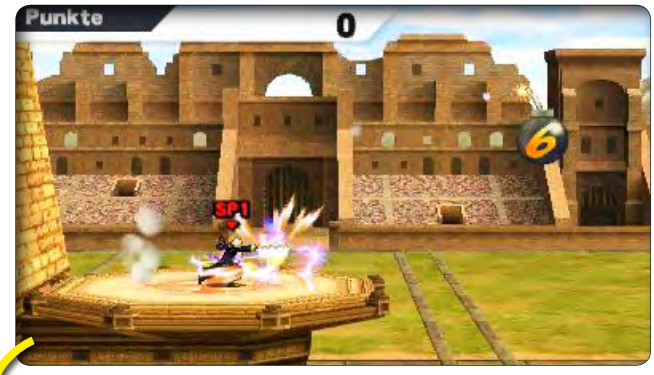
So möchte man zumindest meinen. Anders als alle vorherigen *Smash Bros.*-Titel und auch ein Großteil der anderen Fighting Games setzt der neueste Teil des Prügelspektakels nämlich vor allem auf eins: Customizing, also vom Spieler selbst durchgeführte Anpassungen. Jede einzelne Spezialattacke von jedem einzelnen Charakter gibt es in *Super Smash Bros.* in unterschiedlichen Ausführungen. So könnt ihr zum Beispiel anstelle von Samus' normalen Mini-Bomben auch eine einzelne, dafür stärkere Version auswählen, die zudem erst einige Augenblicke später detoniert. Auf dem ersten Blick nur ein marginaler Unterschied, doch in den richtigen Händen samt darauf abgestimmtem Gegner wird aus dieser kleinen Veränderung ein Faktor, der das Match zu euren Gunsten entscheiden kann. Die Sache hat nur den entscheidenden Haken, dass alle optionalen Spezialangriffe für jede Figur nicht gleich zu Beginn des Spiels verfügbar sind.

## JETZT GIBT'S WAS AUF DIE OHREN!

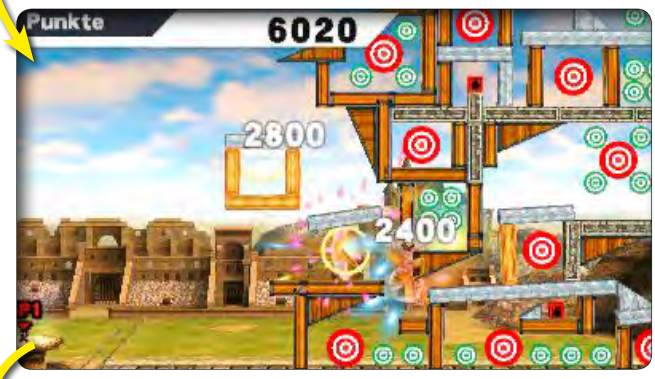
**Wer zweimal zuschlägt, wird reich belohnt: Sichert euch durch den frühzeitigen Kauf von beiden Versionen des Spiels den offiziellen Soundtrack.**

Auch wenn es zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe noch keinen festen Termin für *Super Smash Bros.* auf Wii U gab, ist für jeden Spieler schon jetzt eines klar: Die Handheld-Version kommt nur unwesentlich früher auf den Markt. Bereits gut zwei Monate nach dem 3DS-Smash, noch vor Weihnachten, wird auch auf Nintendos stationärer Konsole fleißig geprügelt. Logischerweise fragen sich da viele, ob es Sinn ergibt, so kurz davor auch Geld für die vermeintlich mindere Version auszugeben. Abgesehen von der Tatsache, dass *Super Smash Bros.* auch auf dem 3DS ein Spielerlebnis der Extraklasse sein wird, bietet Nintendo den Hardcore-Fans einen sehr guten Anreiz, beide Fassungen zu erwerben. Registriert ihr bis zu einem noch nicht näher genannten Termin beide Versionen beim Club Nintendo, erhaltet ihr gratis zwei Soundtrack-CDs. Darauf enthalten sind sowohl Tracks aus dem Spiel selbst als auch Remixes, die von *Super Smash Bros.* inspiriert sind. Eine komplette Liste der Songs ist ebenfalls noch nicht veröffentlicht worden, doch wir gehen davon aus, dass Nintendo sich für die beiden Datenträger klar die besten Stücke aus dem Akustik-Portfolio herauspicken wird.

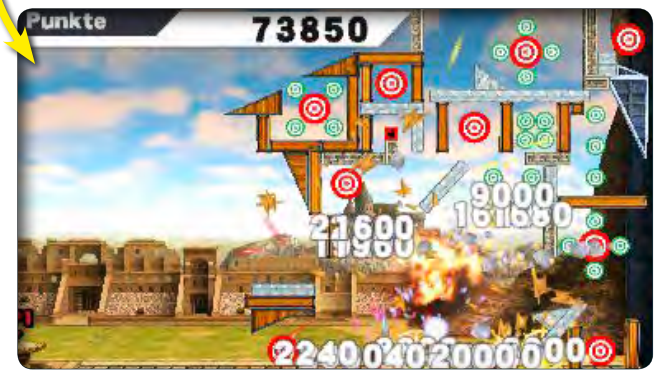
**Allzu viel Zeit solltet ihr euch mit der Entscheidung, ob ihr beide Titel kauft, nicht lassen. Wer weiß, auf welches Datum Nintendo den Einsendeschluss setzt?**




*Super Smash Bros.* frönt auch im Jahre 2014 dem gepflegten Spaß des Minispiels. Hier müsst ihr einer Bombe durch Attacken den nötigen Wumms verleihen …




… um sie anschließend in ein mit Zielscheiben gefülltes Holzkonstrukt zu pfeffern. Sorgt dies alleine schon für Flächenschäden und daraus resultierende Punkte, …




… produziert ihr mit der Explosion der Bombe selbst die meisten Holzspäne. Nur wer das größtre Chaos anrichtet, wird sich hier mit dem Highscore verewigen.

Es muss nicht immer nur jeder alleine ran: Auch Team-Kämpfe sind wieder möglich, ob nun mit KI-Kumpanen oder mit menschlichen Mitspielern.

## Gotta catch 'em all!

Wer das Gesamtpaket aus allen im Spiel enthaltenen Funktionen nutzen möchte, wird also fleißig den Einzelspielermodus grinden müssen. Was sich zunächst nach harter und ermüdender Arbeit anhört, entpuppt sich dank abwechslungsreicher Modi überraschend schnell als eine der Stärken vom neuen *Super Smash Bros.* Anlaufstellen für Sammelfreudige gibt es also viele, von denen das Smash-Abenteuer im Hauptmenü besonders ins Auge sticht. Auf einer extrem großen Spielkarte (der Startpunkt aller vier Teilnehmer wird per Zufall bestimmt) habt ihr fünf Minuten Zeit, eure Figur für das finale Match vorzubereiten und aufzustufen. Innerhalb dieses Levels trefft ihr unterschiedlichste Figuren und Gegner aus unzähligen Nintendo-Titeln, die nach ein paar saftigen Ohrfeigen Upgrades für eure Profilwerte hinterlassen. Gezielt in eine Richtung leveln solltet ihr getrost vergessen – sammelt alles auf, was euch in die Hände gerät. Die KI-Kontrahenten bleiben nämlich nicht untätig und sind ebenfalls auf der Karte unterwegs. Auch dauerhafte Power-ups, Fertigkeiten und Trophäen gehören zur Beute, die ihr im Smash-Abenteuer finden könnt. Solltet ihr keine Lust auf diesen fünfminütigen Zeitdruck verspüren, entsprechen der klassische oder der All-Star-Modus vielleicht schon eher eurer Kragenweite. Die Klassik-Variante ähnelt dem fest zum Genre gehörendem Arcade-Modus noch am ehesten. Sechs normale Stages und ein abschließender Kampf gegen die Meisterhand wollen bestritten werden. Zwischendrin dürft ihr immer wieder die Route ändern und euch aussuchen, ob der nächste Kampf gegen einfache oder schwerere Gegner stattfinden soll. Glasklar, dass es auf dem letzteren Weg deutlich mehr Goldmünzen abzugreifen gibt. Für geübtere Spieler hingegen ist klar der All-Star-Modus vorgesehen. Hier gibt es zwar nicht mehr Stages als in der klassischen Variante, dafür besitzt ihr hier auch nur ein einziges Leben, übernehmt den erlittenen Schaden aus der Vorrunde in die nächste und müsst zudem alle anderen Charaktere des Spiels besiegen. Das

Das Spiel mit dem Feuer: Wer im klassischen Modus mehr Geld auf die Waage legt, wird am Ende ausbezahlt. Bei einem Game Over ist jedoch alles weg.

Uninteressant für Turnierspieler, Langzeitmotivation für alle anderen: Jeder Charakter des Spiels kann ganz individuell euren Wünschen angepasst werden.

Schlüsselsymbol im Auswahlmenü macht dabei klar: Auch hier gibt es definitiv neues Zeug freizuspielen. Wie das aussieht, konnten wir in unserer fast fertigen Preview-Version jedoch nicht herausfinden, da die Inhalte noch gesperrt waren.

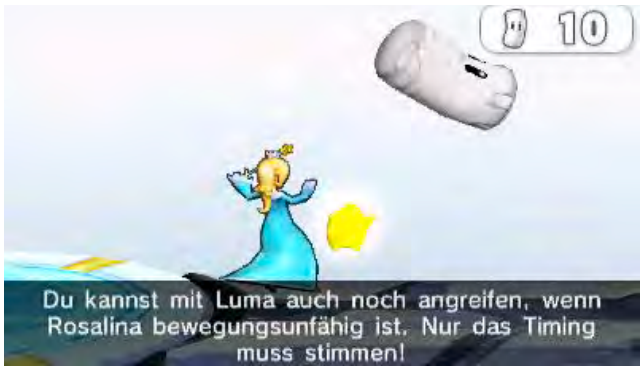
## Himmlisches Gegeneinander

Vollen Zugriff hatten wir jedoch auf den lokalen Mehrspielermodus, über kurz oder lang die wichtigste Spielvariante von *Super Smash Bros.* Hier mag die Auswahl an Spielmodi vielleicht nicht ganz so üppig ausfallen, doch das heißt keineswegs, dass die Matches selbst nicht minder vor Spannung und Abwechslungsreichtum strotzen. Schon nach wenigen Minuten ist das grandiose Spielgefühl, welches *Super Smash Bros.* schon seit dem Nintendo 64 ausmacht, wieder voll da. Allein die hämische Freude, wenn man mit seiner Lieblingsfigur einen Pokéball, eine Bob-omb oder ein anderes Item gezielt in die gegnerische Meute zu schmeißen und anschließend seine Freunde/künftige Erzfeinde durch die Luft sausen zu sehen, ist pures Multiplayer-Gold mit 24 Karat. Allerdings, und dies ist ein wichtiger Knackpunkt, ergibt sich ein mindestens ebenso großer Anteil am Spielvergnügen durch die zugrunde liegende Thematik des Spiels. *Super Smash Bros.* ist ein Aufeinandertreffen der bekanntesten Videospielcharaktere der letzten Jahrzehnte und wird durch berühmte Persönlichkeiten wie Pac-Man, Mega Man oder Sonic weit über die Grenzen des Nintendo-Universums hinaus getragen. Selbiges gilt für Stages und Items, die oftmals Nebenfiguren aus stellenweise sehr alten

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Das 3DS-*Smash Bros.* bietet Prügelspaß ohne Kompromisse."**

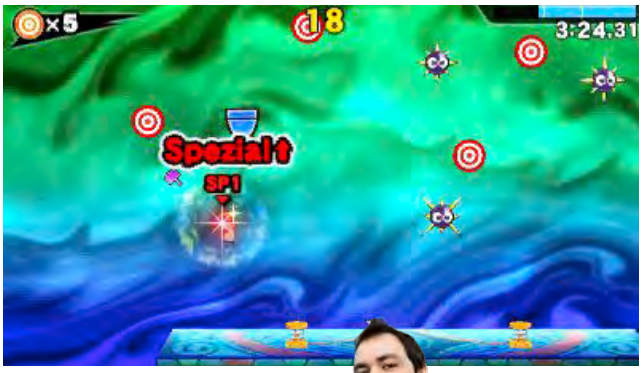
Ähnlich wie Marco habe ich die 3DS-Version von *Super Smash Bros.* bisher mehr oder minder als Begleiterscheinung der „richtigen" Fassung für Wii U wahrgenommen. Nach mehreren Stunden, die ich mit dem Handheld-Prügler verbracht habe, revidiere ich diese Meinung. Klar, technisch reicht's an die Konsolen-Fassung nicht heran und bezüglich der Steuerung muss man einige kleine Einschränkungen und Doppelbelegungen hinnehmen. Ansonsten wird einem aber ein vollwertiges *Smash Bros.*-Erlebnis geboten. Im direkten Vergleich sprechen mich die 3DS-exklusiven Kampfarenen bisher sogar noch ein wenig mehr an als jene der Wii-U-Fassung. Sorge, dass es sich bei *Super Smash Bros. 3DS* um einen Lückenbüßer handelt, müsst ihr also definitiv nicht haben.




Langweilig wird euch in *Super Smash Bros.* zu keiner Sekunde. Selbst vor dem Beginn des Matches könnt ihr ein bisschen auf den Sandsack einprügeln.

Wichtiges Detail: Wenn ihr selbst einen Fehler macht und runterfallt, bekommt der Spieler, der euch zuletzt getroffen hat, den Punkt gutgeschrieben.

Die Charakterauswahl ist so abwechslungsreich wie nie. Viele Figuren aus anderen Spieleserien, die nicht von Nintendo sind, haben es ins Spiel geschafft.




Auch diese Scheibenjagd ist aus vorherigen Titeln der Reihe bereits bekannt.

Titeln einen Gastauftritt gewähren, welche vielen neuen Spielern eventuell nichts sagen wird. Hintergrundwissen wird bei *Super Smash Bros.* bis zu einem gewissen Grad also vorausgesetzt. Sofern besagte Spieler die Figuren überhaupt erkennen können, denn ein nicht zu übersehender Makel der 3DS-Version gegenüber dem Wii-U-Pendant ist der deutlich kleinere Bildausschnitt. Gerade wenn die Kamera weiter rauszoomt, weil die Kontrahenten sich voneinander entfernen, ist das Ausmachen und Zuordnen von Gegenständen anfangs nicht leicht. Ganz zu schweigen von der Tatsache, dass es der ansonsten wirklich guten und flüssigen Grafik, die konstant bei 60 Frames pro Sekunden läuft, nicht wirklich gerecht wird. Dementsprechend ist schon jetzt klar, dass die 3DS-Version weit mehr ist als nur ein Lückenfüller zum „großen" *Super Smash Bros.* auf Wii U! Zum Zeitpunkt, an dem ihr diese Zeilen lest, haben wir schon fleißig Mehrspielererfahrung gesammelt, Trophäen eingesackt und wohl auch das eine oder andere Geheimnis gelüftet. Wie viel Spaß das dauerhaft macht, lest ihr im Test nächste Ausgabe. **Marco Cabibbo**

Ab dem 3. Oktober wird erneut Geschichte geschrieben: Welcher Nintendo-Charakter ist der stärkste von allen?

**MEINUNG**
Marco Cabibbo

**„Die Weichen auf Erfolg sind gestellt. Jetzt muss es mit dem Dauerspaß klappen."**

Ich bin ehrlich gesagt recht überrascht: Als passionierter Beat 'em-Up-Euphoriker habe ich die 3DS-Variante stets wohlwollend zur Kenntnis genommen und auf der E3 auch einige Male ausprobiert, doch sie für mich selbst immer klar hinter die stationäre Fassung für die Wii U gestellt. Nach einigen vergnügten Stunden mit den Kollegen und noch vielen weiteren im Singleplayer-Modus sehe ich dies jetzt aber ganz anders: *Super Smash Bros.* auf 3DS macht richtig Laune, sieht schnieke aus und taugt weit mehr als nur zur kurzfristigen Überbrückung! Ein paar Kritikpunkte habe ich trotzdem, die von Nintendo bis zum Test auch nicht mehr bereinigt werden. So ist der Trainingsmodus des Spiels sehr sporadisch ausgefallen und mit dem Schiebepad des 3DS ist weit weniger Präzisionsarbeit möglich als mit gewöhnlichen Analogsticks. Hier wird die Wii-U-Version dank der besseren Technik und Übersicht klar im Vorteil sein. Da sich beide Spiele jedoch auf einem hohen Niveau bewegen, wird dies im Gesamtbild nicht negativ auffallen.

**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Sora Ltd./Bandai Namco
**Alternative:** Super Smash Bros. Brawl
**Termin:** 2. Oktober 2014

**Screen-Info:** Alle Screenshots, ob als Komplettaufnahme oder nur der obere Bildschirm, wurden von unserer Redaktion erstellt.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

# PROJECT ZERO 5

**Adventure** Buu-Huus für Fortgeschrittene: Zwar dürfte euch bloßes Umdrehen vor diesen Geistern kaum schützen können, auf eine Kehrtwende hoffen wir dafür aber bei den EU-Releaseplänen …

September 2002, ein Uhr nachts. Ort der Handlung: Ein kleines Wohnzimmer im Herzen Bayerns. Ein junger Mann und Gruselspiel-Veteran hockt verkrampft vor einer Konsole. Seine Hände packen zitternd einen Controller, seine Lungen haben sich schon längst der Schnappatmung hingegeben. Ein panischer Blick huscht über den Fernseher: Unser Gamepad-Held kämpft sich durch ein altes japanisches Herrenhaus, stets auf der Flucht vor den monströsen Gestalten in seinem Rücken. Dann, nach vier Stunden absoluten Horrors, schnellt urplötzlich eine garstige Geisterfratze auf den Bildschirm! Ein fieser Schrei füllt den Raum. Und das war's dann. Unser Spieler kann nicht mehr. Der Terror des digitalen Dämons auf seinem Wohnzimmerschrank hat ihn gebrochen. Mit dieser Niederlage vor Augen sinken die Schultern unseres Helden. Er schlurft wimmernd zu seiner Playstation 2, zieht das Spiel aus dem Laufwerk, verbannt es für die nächsten zwei Jahre ganz nach oben auf seinen Stapel der Scham, rollt sich auf dem Bett zusammen und weint. Der gebrochene Mann in unserer Erzählung ist übrigens niemand Geringeres als der Autor dieser Zeilen. Und der hämisch grinsende Software-Übeltäter hört auf den Namen *Project Zero 1*.

Den mysteriös-unheimlichen Wald der Selbstmörder gibt es übrigens wirklich: einfach mal nach „Aokigahara" googeln …

**MEINUNG**
Marco Cabibbo

**„Zum Aufwärmen für *Project Zero 5* bitte alles von Junji Ito lesen."**

Okay, das Charakterdesign sagt mir schon mal definitiv zu. Auch das Setting mit nächtlichen Wäldern im Regen weiß mich bereits jetzt zu überzeugen. Jetzt muss nur noch die offizielle Meldung von Nintendo kommen, dass sie das Spiel auch außerhalb Japans auf den Markt bringen. Nicht nur ist der letzte Europa-Ausflug der Reihe schon länger her, *Project Zero 5* würde auch eine tiefe Marktlücke schließen. Bleibt am Ende nur noch zu hoffen, dass sie das Gamepad vernünftig ins Spiel einbauen. Es bietet sich für den hektischen Kampf gegen plötzlich auftauchende Geister einfach perfekt an.

### Ich sehe tote Menschen

Nun geht die Serie in ihren mittlerweile fünften Teil – und das exklusiv auf der Wii U! Wie bereits vorherige Parts des fernöstlichen Psychohorror-Spiels ist auch *Project Zero 5* eng in der japanischen Kultur verwurzelt: Ihr schlüpft in die Haut einer jungen Frau namens Yuuri Kozukata. Sie hat die besondere Gabe, die Präsenz verlorengegangener Gegenstände erahnen zu können – so kann sie den Aufenthaltsort verschollener Objekte spüren und hilft anderen Menschen dann und wann dabei, ihre lieb gewonnenen Kleinode wiederzufinden. Eines Tages wird Yuuri von einer neuen Auftraggeberin namens Himino besucht; sie bittet Yuuri, ihre einzigartigen Fähigkeiten auf einen vermissten Menschen anzuwenden.

### Verlorene Liebe

Zunächst sträubt sich die scheue Yuuri – doch dann beichtet ihr Himino, dass sie ihren geliebten Freund sucht. Und weil dieser in einem Wald verschwunden ist, der einer Legende nach oft von Selbstmördern aufgesucht wird, will Yuuri helfen. Gemeinsam machen sich die beiden Frauen auf den Weg in die japanische Provinz – und geraten in einen Albtraum voller Geister und erschreckender Rituale! Offenbar hat der verfluchte Wald mehrere Menschen angelockt, die verzweifelt nach vermissten Angehörigen suchen – und nicht alle davon sehen in Yuuri eine Verbündete.

### Bitte recht feindlich

Doch es gibt Hoffnung! Denn auch wenn die Gespenster aus Yuuris Horrortrip sich formidabel darauf verstehen, ihr die Seele aus dem Leib zu reißen, seid ihr nicht wehrlos: In bester *Project Zero*-Tradition verfügt ihr nämlich über eine einzigartige Waffe zur Geisterbannung: die Camera Obscura. Bei diesem antiken Fotoapparat handelt es sich um ein magisches Artefakt, mit dem man die Essenz der Gespenster ablichten und die furchtbaren Gestalten dadurch exorzieren kann. Je schärfer das Foto des Geistes, je zentraler ihr ihn in den Sucher packt und je länger ihr darauf wartet, dass die furchtbaren Phantome ihre eiskalten Finger nach eurer Kehle ausstrecken, desto effektiver wirkt ein geschossenes Foto!

### Keine Gamepad-Kamera?

Auf diese Art erfahrt ihr den Kontakt mit den ektoplasmischen Gesellen besonders intensiv, weil *Project Zero* euch dazu zwingt, die grauenerregenden Gegner schon fast mit der Geisterzunge über eure Backen lecken zu lassen, bevor ihr die kreischenden Phantome mit eurem kamerageworden Bannstrahl vernichten könnt. Aktuellen Infos nach dürftet ihr das überraschenderweise auf dem TV erledigen – das Gamepad soll eher für Nebenaufgaben eingesetzt werden. Ganz ehrlich: Dem Gruselfaktor dürfte das zugutekommen, denn die fiesen Feinde der *Project Zero*-Serie brauchen einfach eine große Bühne. Mehr Sorgen machen wir uns eher um die streng in Einzelkapitel unterteilten, separat anwählbaren Levels – solch eine Missionsstruktur tut einer Horrorstimmung erfahrungsgemäß nicht gerade gut, wir lassen uns aber gern vom Gegenteil überzeugen. Bis dahin haben wir erst mal nur vor einem Japan-only-Release Angst! **Benjamin Kegel**

**Bei uns hört das Spiel auf den Namen *Project Zero 5*, in Japan ist es unter *Zero: Nuregarasu no Miko* bekannt, in den USA könnte es als *Fatal Frame 5* im Regal landen.**

**Seit über zehn Jahren gehört sie zu *Project Zero* wie die Gänsehaut in eurem Nacken und der Angstschweiß auf der L-Taste: die kuriose Camera Obscura!**

**Das Aufspüren von verborgenen Seelen ist das zentrale Spielelement – aber gebt bloß acht: Dieses Land gehört den Geistern!**

**MEINUNG**
Benjamin Kegel

**„Ich stelle mich meinem Angstgegner!“**

Ob man die *Resident Evil*-Filme nun gut oder schlecht findet, darf jeder selbst entscheiden. Trotzdem ist der Plan, das *Resident Evil*-Produzententeam eine Hollywood-Verfilmung des neusten *Project Zero* drehen zu lassen, für uns Westeuropäer eine prima Nachricht. Durch die so gesteigerte Medienpräsenz jenseits von Hokkaido erhöht sich nämlich signifikant die Wahrscheinlichkeit, dass *Project Zero 5* auch außerhalb Japans veröffentlicht wird. Zwar wäre Nintendo ob des aktuell schmalen Wii-U-Lineups schön blöd, nicht sowieso jedes halbwegs brauchbare Spiel in sämtliche Regale dieses Planeten zu packen, angesichts des bis heute fehlenden EU-Releases von *Project Zero 4* wollen wir da aber lieber nichts riskieren.

**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Koei Tecmo
**Alternative:** ZombiU
**Termin:** 27. September 2014 (bisher nur in Japan)

**Screen-Info:** Die Bilder hat Tecmo Koei aus dem eigenen Trailer aufgenommen – und zwar mit der Camera Obscura. Deswegen könnt ihr da überall Geister sehen!

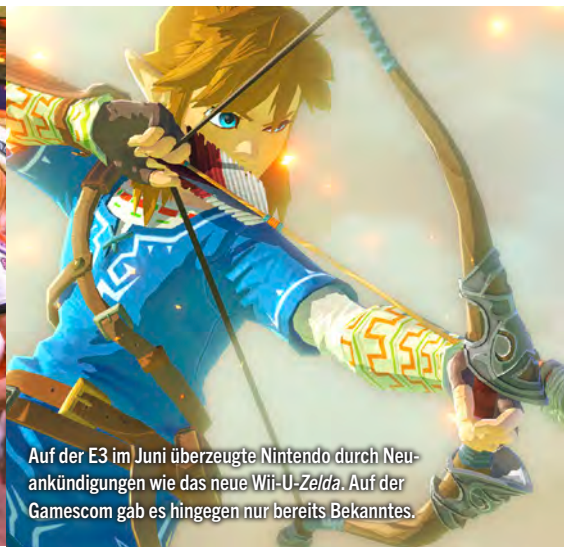
**WERTUNGSTENDENZ**

# gamescom 2014

# NINTENDO-SHOW AUF SPARFLAMME

Kaum hat sie angefangen, ist die Gamescom 2014 auch schon wieder Geschichte. Nintendo überzeugte durch viel spielbares Material, enttäuschte aber im Bezug auf neue Ankündigungen.

Sowohl Sony als auch Microsoft läuteten die Gamescom 2014 mit eigenen Pressekonferenzen ein. Im Vergleich zur E3 in Los Angeles war die Menge an Neuankündigungen zwar überschaubar beziehungsweise primär auf das Indie-Segment beschränkt, dennoch gab es auch einige Highlights wie das erstmals öffentlich präsentierte *Quantum Break*, den kommenden Horror-Schocker *Silent Hills* oder das Action-Spektakel *Hellblade* zu bestaunen. Nintendo hingegen hielt keine Pressekonferenz ab, und anders als auf der E3 überraschte man die Spieler auch nicht mit einem humorvoll gestalteten Digital Event oder wenigstens einer speziellen Nintendo-Direct-Ausgabe. Stattdessen konzentrierte man sich beim Mario-Konzern voll und ganz darauf, den Tausenden von Fans, die noch niemals selbst Hand an *Splatoon*, den *Mario Maker* oder *Yoshi's Woolly World* legen konnten, am riesigen Nintendo-Stand eine beeindruckende Show zu liefern. Das gelang auch tadellos, hatte aber zur Folge, dass Neuankündigungen bei Nintendo nicht nur rar gesät waren, sondern vollständig ausblieben.



Auf der E3 im Juni überzeugte Nintendo durch Neuankündigungen wie das neue Wii-U-*Zelda*. Auf der Gamescom gab es hingegen nur bereits Bekanntes.

## DER N-ZONE-LESERTREFF

**Auf der Kölner Messe trafen sich Viktor und Lukas mit treuen N-ZONE-Lesern, um über Gott, Super Mario und die Welt zu fachsimpeln.**

Über zu wenige Termine konnten wir uns auf der Gamescom 2014 wahrlich nicht beklagen. Eines wollten wir uns aber auf keinen Fall entgehen lassen: Ein Meet & Greet mit den Lesern der N-ZONE! Zweimal trafen wir uns im Rahmen der Messe am Computec-Stand mit treuen Fans, hörten uns Lob und Kritik zu unserem Magazin an und verbrachten generell eine vergnügliche Zeit. Aufgrund der – harmlos ausgedrückt – störenden Geräuschkulisse in den Hallen zogen wir es jedoch vor, uns in einem der Außenbereiche zusammenzufinden. Trotz der eher kühlen Temperaturen war die Stimmung bestens und wir konnten uns viele Anregungen holen, die wir bei der Gestaltung des Magazins berücksichtigen werden. In diesem Sinne: Bis zum nächsten Jahr!

### The Legend of Nix-da

Auch wer sich nur neue Eindrücke zu den bereits bekannten Titeln wünschte, wurde enttäuscht. Bei den Demos am Showfloor und im Pressebereich handelte es sich um haargenau dieselben, die bereits in Los Angeles das erste Mal der Öffentlichkeit präsentiert wurden. Wer hoffte, endlich einmal selbst Hand an kommende Kracher wie *Xenoblade Chronicles X* legen zu können, wurde also enttäuscht. Noch weiter in der Ferne angesiedelte Spiele wie das bisher nur durch einen kurzen Teaser präsentierte *The Legend of Zelda* für Wii U wurden mit keinem Wort erwähnt. Anscheinend läuft die Gamescom für die japanische Zentrale von Nintendo noch immer als Messe zweiter Klasse – was angesichts von knapp 350.000 Besuchern vollkommen unverständlich ist.

### Wii-U-Sorgen, 3DS-Freuden

Bittere Realität ist leider, dass Nintendos Wii U bei den Drittherstellern auf der Messe kaum eine Rolle spielte. Abseits von einer Handvoll Titeln wie *Disney Infinity 2.0* bei Disney Interactive, *Skylanders: Trap Team* bei Activision oder *Lego Batman 3: Jenseits von Gotham* bei Warner Interactive war die HD-Konsole an den diversen Hersteller-Ständen nur selten auszumachen. Hoffen wir, dass die großen Publisher wie Electronic Arts und Ubisoft angesichts der stark angezogenen Wii-U-Verkaufszahlen durch *Mario Kart 8* und den so gut wie sicheren Erfolg von *Smash Bros.* bald wieder ins Nintendo-Boot zurückfinden. Wesentlich besser sah die Situation bei den 3DS-Stationen aus: Der Handheld wird zum Glück nach wie vor regelmäßig mit Software versorgt und stahl auf der Messe Sonys PS Vita mühelos die Show.

### The Best of the Rest

Trotz der dünnen Wii-U-Auswahl ließen wir es uns natürlich nicht nehmen, die Titel ein weiteres Mal genau für euch unter die Lupe zu nehmen. Wir nutzen die Situation und gönnen vor allem jenen kommenden Spielen Aufmerksamkeit, zu denen es entweder neue Infos seit der letzten Vorschau gibt wie *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* oder die wir im Heft bisher nicht oder nur in sehr kleinem Rahmen vorgestellt hatten. Das Ergebnis findet ihr auf den folgenden Seiten. Freut euch also auf ausführliche Eindrücke zu den Plastikfiguren-Abenteuern von *Skylanders: Trap Team* und *Disney Infinity 2.0*, erfahrt, warum wir vom Indie-Hit *Shovel Knight* restlos begeistert sind, findet heraus, warum wir uns bezüglich der Neuausrichtung des blauen Igels in *Sonic Boom* Sorgen machen und noch viel mehr. Zu guter Letzt: Viele Grüße an die Besucher unseres Lesertreffs, es war schön mit euch! **Lukas Schmid**

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Nicht wenig, sondern überhaupt nichts Neues – damit hätte ich nicht gerechnet."**

*Disney Magical World* war der einzige Titel für eine Nintendo-Plattform auf der Gamescom 2014, den ich auf einem der vorhergegangenen Events des Mario Konzerns noch nicht ausprobiert hatte. Das sagt bereits ziemlich viel aus über den diesjährigen Auftritt Nintendos auf der Messe: Sie waren dort, damit potenzielle Kunden die bereits angekündigten Spiele ausprobieren konnten, aber nicht, um uns Journalisten etwas Neues zu zeigen oder gar völlig frische Ankündigungen zu machen. Das ist zwar völlig legitim und angesichts der nur wenige Monate zurückliegenden E3 nachvollziehbar, aber dennoch etwas enttäuschend. Für das nächste Jahr wünsche ich mir zumindest ein Spiel oder eine Ankündigung, mit dem beziehungsweise der ich nicht gerechnet hätte.

Für Wii-U- und 3DS-Fans hatte der Nintendo-Stand einiges zu bieten. Neben zahlreichen spielbaren Titeln regnete es auch oftmals Goodies.

# POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR

**Rollenspiel** In unserer letzten großen Vorschau zu den kommenden *Pokémon*-Remakes geben wir euch einen Gesamtüberblick mit allen bislang bekannten Infos zu den Spielen!

Auch wenn auf der Gamescom vergleichsweise wenig neue Informationen zu *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* enthüllt wurden, ist insgesamt schon einiges zu den Features und Möglichkeiten bekannt. Die Spiele weichen dabei bislang nicht von der *Pokémon*-typischen Remake-Formel ab: Altbekannte Elemente aus den Vorgängern werden übernommen, verbessert und teilweise mit neuen Features angereichert, um das Gameplay auch für Veteranen interessant zu gestalten. Das Schöne ist, dass *Rubin* und *Saphir* diesbezüglich viel Potenzial bieten – denn bei den Spielern sehr beliebte Mechaniken wie Geheimbasen und Wettbewerbe sind in den gerade aktuellen *Pokémon*-Spielen nicht verfügbar.

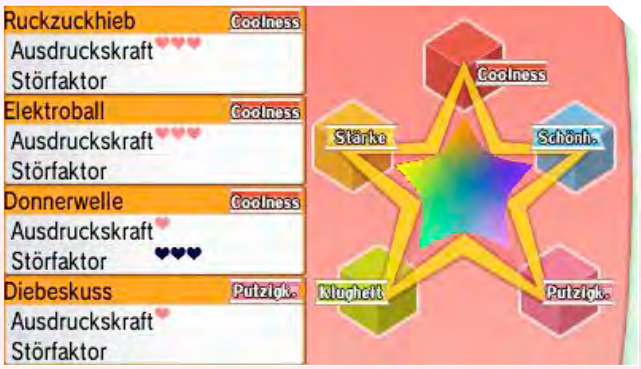
## Super: Geheimbasen!

Entsprechend groß war die Freude vieler Fans darüber, als die Super-Geheimbasen bestätigt wurden. Für alle, die nicht genau wissen, was es damit auf sich hat: In *Pokémon Rubin* und *Saphir* konnte sich jeder Spieler eine

**Willkommen in eurer eigenen kleinen Arenaleiterburg: Hier stellen sich euch verschiedene Geheim-Freunde in den Weg. Beachtet außerdem die Einrichtung!**

**„Los, Pikachu! Setz den Donnerschock ein!“ Wer mag, kann während eines Wettbewerbs selbst im Spiel erscheinen – die Kameras des 3DS machen's möglich!**

Das Legendäre Pokémon Kyogre wächst durch die Protomorphose auf ungeheure Größe an und seine Werte erhöhen sich stark! Gleiches gilt auch für Proto-Groudon.



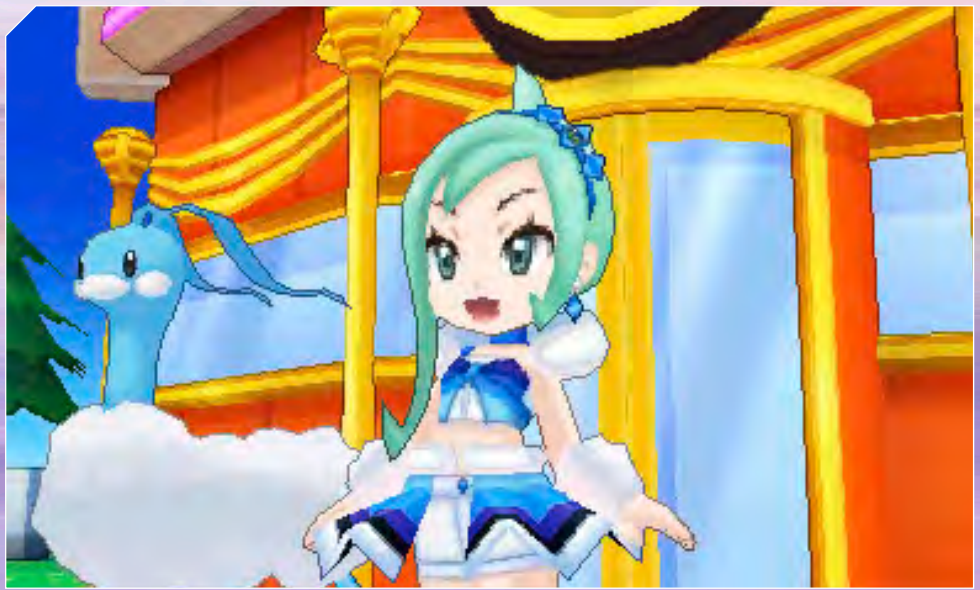

Dieses Diagramm zeigt an, in welchen Kategorien ein Pokémon und dessen Attacken im Wettbewerb besonders gut sind. Pokériegel können diese Werte beeinflussen.

Geheimbasis irgendwo in der Hoenn-Region einrichten – auf Bäumen, in Höhlen oder Felsen – und sie nach seinem Geschmack mit Möbeln und Accessoires ausschmücken. Der Clou dabei war aber vor allem, dass man mit anderen Spielern per Link-Kabel einen „Statistiktausch" durchführen konnte. Die Geheimbasis des jeweiligen Tauschpartners tauchte danach im eigenen Spiel auf. Hatte man sie in den Weiten von Hoenn irgendwann aufgespürt, konnte man danach obendrein noch einmal pro Tag gegen den Bewohner im Kampf antreten und so die eigenen Pokémon um Erfahrungspunkte bereichern – teilweise enorm viele, denn das Team des Gegners entsprach genau dem, welches er zum Zeitpunkt des Statistiktausches bei sich hatte. Bei vielen Pokémon auf Level 100 eine sehr komfortable Möglichkeit, zu trainieren!

## Eine eigene kleine Arena

Diese Features werden allesamt auch in *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* vorhanden sein – und natürlich zeitgemäß erweitert. Man verbindet sich mit anderen jetzt nicht mehr über Link-Kabel, sondern ganz einfach per StreetPass! Alle Leute, die man so trifft, werden in das eigene Spiel integriert, sodass man gegen sie antreten kann. Gefällt einem ein fremdes Team besonders gut, kann man eine begrenzte Anzahl an Personen als „Geheim-Freunde" registrieren. Geheim-Freunde tauchen in eurer eigenen Geheimbasis auf und können von Besuchern ebenso herausgefordert werden wie ihr. Im Zusammenspiel mit den zahlreichen Deko-Objekten, die natürlich auch wieder verfügbar sind, könnt ihr euch so eine eigene kleine Arena zusammenstellen. Geheim-Freunde helfen euch darüber hinaus auch beim Ausbrüten von Eiern, dem Training eurer Pokémon und anderen Dingen. Teilen könnt ihr eure Basis übrigens auch über QR-Codes. Und wem das noch nicht genug ist: Einmal pro Tag könnt ihr in jeder fremden Geheimbasis auch eine Flagge stehlen und in eure Basis bringen, wobei mehr Fahnen neue Deko-Objekte freischalten.

In Massenbegegnungen immer eine gute Wahl: Attacken wie Lehmbrühe, die das ganze Spielfeld treffen. So werdet ihr die Gegner schneller los.



Sie ist schon ein Star: Xenia mit ihrem Altaria! Aber auch ihr könnt zum Promi werden, wenn ihr viele Wettbewerbe gewinnt.

## Echt schön: Wettbewerb Live!

Wettbewerbe gab es zum letzten Mal in *Pokémon Platin*, jetzt kehren sie unter dem Namen „Wettbewerb Live!" zurück. Der neue Name täuscht nicht darüber hinweg, dass sich am Prinzip der ursprünglichen Wettbewerbe nicht viel geändert hat: Ihr tretet mit einem eurer Pokémon in einer von fünf Kategorien – Coolness, Schönheit, Stärke, Klugheit und Putzigkeit (ersetzt Anmut) – gegen andere Pokémon vor Publikum an und lasst euch von einer Jury und den Reaktionen der Zuschauer bewerten. In der Ersteindrucksrunde geht es dabei immer darum, wie euer Pokémon hergerichtet ist und auf den Wettbewerb vorbereitet wurde. Hier erzielt ihr die besten Ergebnisse, indem ihr eurem Schützling zur Kategorie passende Pokériegel gebt, die sich aus Beeren herstellen lassen.

In der zweiten Runde, der Kunststücksrunde, führen alle Pokémon dann der Reihe nach verschiedene Attacken aus. Um hier zu bestehen, kann man die Kontrahenten zum Beispiel verunsichern, sodass diese ihren

## DIE NEUEN MEGA-ENTWICKLUNGEN IM ÜBERBLICK

**In *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* wird es keine komplett neuen Pokémon geben – allerdings sind natürlich viele neue Mega-Entwicklungen angekündigt worden! Hier stellen wir euch alle bislang bekannten vor.**

### MEGA-GEWALDRO

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Gewinnt Typ Drache hinzu
- Erhält Fähigkeit Blitzfänger

### MEGA-SUMPEX

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Angriff steigt
- Erhält Fähigkeit Wassertempo

### MEGA-BRUTALANDA

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Verteidigung steigt
- Erhält Fähigkeit Zenithaut

### MEGA-LAHMUS

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Verteidigung und Spezial-Angriff steigen
- Erhält Fähigkeit Panzerhaut

### MEGA-METAGROSS

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Angriff, Verteidigung, Initiative, Spezial-Angriff und Spezial-Verteidigung steigen
- Erhält Fähigkeit Krallenwucht

### MEGA-ALTARIA

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Neuer Typ Drache/Fee (statt Drache/Flug)
- Angriff und Spezial-Angriff steigen stark, Verteidigung erhöht sich leicht
- Erhält Fähigkeit Feenschicht

### MEGA-OHRDOCH

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Gewinnt Typ Fee hinzu
- Verteidigung und Spezial-Verteidigung steigen
- Erhält Fähigkeit Heilherz

### MEGA-SCHLAPOR

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Angriff und Initiative steigen
- Erhält Fähigkeit Rauflust

### MEGA-DIANCIE

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Angriff, Spezial-Angriff und Initiative steigen
- Verteidigung und Spezial-Verteidigung sinken
- Erhält Fähigkeit Magiespiegel

### MEGA-ZOBIRIS

AUSWIRKUNG DER MEGA-ENTWICKLUNG
- Verteidigung und Spezial-Angriff steigen
- Initiative sinkt
- Erhält Fähigkeit Magiespiegel

nächsten Angriff nicht präsentieren können. Aber es führen auch viele andere Taktiken zum Sieg. Apropos Sieg: Dem Gewinner eines Wettbewerbs winkt ein Band, das euch ähnlich wie ein Arena-Orden immer daran erinnert, dass euer Pokémon sich gegen die anderen behaupten konnte.

Wirklich neu sind an den Live!-Wettbewerben eigentlich nur zwei Dinge: Ihr könnt erstens mithilfe der Kameras des 3DS selbst im Spiel auftauchen und zweitens Fans innerhalb des Spiels sammeln, die euch anfeuern und Items schenken. Beide Features scheinen jedoch nicht allzu wichtig zu sein, sondern wirken eher wie nette Gimmicks. Insgesamt sind die Wettbewerbe aber ein Spielelement, das viel Abwechslung ins Gameplay bringt und daher zu begrüßen ist.

### Neue Pokémon-Formen

Eng mit den Wettbewerben verknüpft ist eine neue Form von Pikachu: Das Cosplay-Pikachu! Dieses Exemplar ist einzigartig und ihr erhaltet es nach eurem ersten Wettbewerb. Die Besonderheit des Cosplay-Pikachus sind seine fünf Kostüme, die es jederzeit wechseln kann, um so den Anforderungen einer jeden Wettbewerbskategorie perfekt gerecht zu werden. Je nach Kostüm beherrscht das Pikachu außerdem eine besondere Attacke, weshalb es auch in normalen Kämpfen eingesetzt werden kann.

Neben dem Elektronager erhalten aber auch noch andere bekannte Pokémon neue Formen: Die bislang enthüllten Mega-Entwicklungen haben wir in einem Extrakasten (siehe links) aufgelistet. Und wir wollen auch

**Eine neue Bedrohung erhebt sich: Die Magma-Fünflinge werden alles daran setzen, euch zu besiegen! Und sie werden es schaffen! Ganz sicher! Mithilfe ihrer mächtigen …**

**… Fiffyen? Alles klar, wir haben nichts gesagt. Gerüchten zufolge soll es aber auch die Aqua-Fünflinge geben. Die sind bestimmt viel stärker!**

Im Laufe seiner Entwicklungsreihe wird Lahmus immer weiter von dem Muschas verschluckt, das ihm in den Schwanz gebissen hat. Wer kontrolliert hier eigentlich wen?

Stark! Oder auch nicht? Alle Attacken sind einer der fünf Wettbewerbskategorien zugeordnet – und wer will schon Putzigkeit in einem Stärke-Wettbewerb sehen?

Proto-Groudon und Proto-Kyogre nicht vergessen, die mithilfe der neu entdeckten Protomorphose ihre ursprünglichen Gestalten annehmen können. Die Protomorphose funktioniert dabei offenbar ähnlich wie eine Mega-Entwicklung, genaue Details sind aber noch nicht bekannt.

## Alte Geschichte

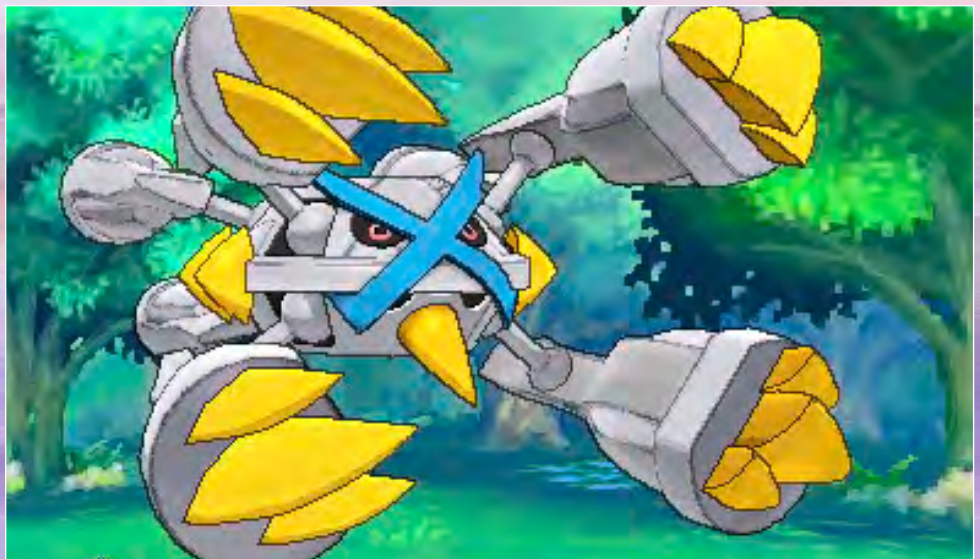
An der Hintergrundgeschichte von *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* ändert sich allem Anschein nach nicht viel: Die Teams Magma bzw. Aqua verfolgen das Ziel, Groudon bzw. Kyogre aus ihrem urzeitlichen Schlaf zu erwecken, um die Landmassen bzw. die Meere zu erweitern – je nach Version, die ihr spielt. Ihr tretet gegen acht Arenaleiter und zum Schluss die Top Vier samt Champ an, um selbst Champion anstelle des aktuellen Champs zu werden. Ein weiteres optionales Ziel ist natürlich wie immer die Vervollständigung des Pokédex. Die bekannten Charaktere werden dabei von einigen neuen ergänzt, die aber auf den Verlauf der Geschichte wenig Einfluss haben – der neue Experte für Geheimbasen heißt Johnson und ist mit seinem Libelldra unterwegs, für Wettbewerbe gibt es ebenfalls eine neue Expertin namens Xenia. Ihr Partner-Pokémon ist Altaria.

## Trainer-Massenbegegnungen

Zu guter Letzt noch zwei kleinere Erwähnungen: In *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* werdet ihr erneut die Wahl zwischen zwei Fahrrädern haben, dem Eil- und dem Kunstrad. Beide benötigt ihr an verschiedenen Stellen, um ansonsten unzugängliche Orte zu erforschen. Das Eilrad ist besonders schnell, mithilfe des Kunstrads könnt ihr Tricks ausführen und so etwa über Blöcke hüpfen, die im Boden eingelassen sind.

Immer gut drauf: Walter hat sich auf Elektro-Pokémon spezialisiert und kümmert sich nebenbei um das Kraftwerk Neu Malvenfroh, das seine Heimatstadt mit Strom versorgt.

Außerdem werden die aus *X* und *Y* bekannten Massenbegegnungen auch in den Remakes wieder auftauchen – allerdings gibt es jetzt nicht nur Massenbegegnungen mit wilden Pokémon, sondern auch mit fünf Trainern auf einmal! Das Tamagotchi-ähnliche PokéMonAmi-Feature wird ebenfalls wieder nutzbar sein. **Max Drews**



Aufgepasst: Wer sich die neuen Editionen frühzeitig besorgt, kann ein schillerndes Tanhel samt Mega-Stein herunterladen und so bald Mega-Metagross sein Eigen nennen! Für die Käufer von *X* und *Y* gab es letztes Jahr stattdessen ein spezielles Flemmli.

**MEINUNG**
Max Drews

**„Die Spiele werden sehr gut, bieten aber kaum wirklich Neues."**

Ich freue mich auf *Omega Rubin* und *Alpha Saphir*! Die gute Grafik aus *X* und *Y*, die die wirklich abwechslungsreich gestaltete Hoenn-Region in Szene setzt, die neuen Mega-Entwicklungen und die Rückkehr der Geheimbasen und Wettbewerbe lassen auf tolle Spiele hoffen. Allerdings darf man bei allem Lob nicht vergessen, dass die Remakes kaum wirklich Neues bieten werden – denn Geheimbasen und Wettbewerbe gab es schon mal, PokéMonAmi und die Mega-Entwicklung auch, und an die Grafik sind wir seit *X* und *Y* ebenfalls gewöhnt. Das ist aber auch in Ordnung, da *X* und *Y* sehr viele Neuerungen boten. Ich erwarte, dass *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* eine Art „Best of" der bisherigen *Pokémon*-Spiele werden.

**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Game Freak
**Alternative:** Pokémon X und Y
**Termin:** 28. November 2014

**Screen-Info:** Die Artworks und Screenshots stammen vom Pokémon-Presseserver und bilden die Spiele adäquat ab.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

# SKYLANDERS TRAP TEAM

Wii Wii U 3DS GESPIELT

**Action-Adventure** Im Fall der Fälle hilft ’ne Falle: Wenn die Skylands von besonders fiesen Monstern überrannt werden, greifen echte Helden zum Kunststoff-Knast. Und zum Geldbeutel.

Man muss es den Jungs und Mädels bei Activision und Toys for Bob schon lassen – ihnen fällt zu jeder neuen *Skylanders*-Version doch immer wieder eine raffinierte frische Idee ein! Und das ist gar nicht so einfach, schließlich verlangt die putzige Adventureserie von sich selbst lückenlose Aufwärtskompatibilität zu allen Figuren sämtlicher bisher erschienener *Skylanders*-Spiele. Da könnte man sich als Softwarefirma schon mal selbst in eine Sackgasse diktieren, zumal für wirklich revolutionäre Änderungen am Gameplay mit jedem neuen Teil einer solchen Reihe freilich immer weniger Freiraum bleibt. Bisher folgte *Skylanders* deshalb einem zuverlässigen Leitspruch: „Ein neues Spiel. Eine neue zündende Idee.“ In *Spyros Adventure* war es die geniale Kombination aus realen Spielfiguren und digitaler Welt. In *Giants* durften besonders riesige Figuren ran. In *Swap Force* waren es zerleg- und beliebig kombinierbare Charaktere. Und nun öffnet mit *Trap Team* das nächste Familienmitglied das Fenster hin zu neuen Abenteuern und lässt dabei ordentlich frischen Wind rein!

Oben links seht ihr eine der neuen Fallen – sie können einen zu ihrem Element passenden Fiesling wegsperren. Danach wird die Falle in das *Trap Team*-Portal integriert.

Altbekannte Qualitäten, aber eine komplett neue Welt, Storyline und auch frische Minigames – unter anderem durften wir in einem simpel-drolligen Kartenspiel ran!

Die *Skylanders*-Hardware ist ein tolles Stück Technik – euch erwarten etliche witzige Lautsprecher-Spielereien!

Der nackenlose Pelzträger auf hart backbord hört auf den Namen Wolfgang. Mit seinen musikalischen Spezialattacken bringt er euren Gegnern die Flötentöne bei.

Minis sind ab sofort echte Figuren mit auflevelbaren Skilltrees: Den knuffig-kleinen Spyro könnte man glatt knuddeln, bis er die Farbe von Purpur zu Blau wechselt!

## Bahn frei für die bösen Jungs!

Ab sofort könnt ihr nämlich mit den Feinden der Himmelsbewohner an den Start gehen! Auf der diesjährigen Gamescom durften wir eine Runde *Trap Team* zocken und dabei das anberaumte Spielkonzept genau unter die Lupe nehmen. Zunächst stellt sich sofort das vertraute, wohlige *Skylanders*-Gefühl ein: *Trap Team* kommt mit einer komplett neuen Storyline daher, die Spielwelten samt schicker Zwischensequenzen sind mit Leidenschaft zum Detail gestaltet worden, alles wirkt wie aus einem Guss und macht einen herrlich hochqualitativen Eindruck. Wahlweise mit euren liebgewonnenen Skylanders früherer Tage und Spiele oder mit einem der neuen Trap Master brecht ihr auf in noch unbekannte 3D-Abenteuerwelten. Dabei kloppt ihr zwischen unzähligen Sammelaufgaben und frischen, locker-witzigen Minispielen auf all die Gegner ein, die sich in euren Weg stellen. Und das werden so einige sein, schließlich hat Serienbösewicht Kaos zur Realisierung seiner jüngsten Eroberungspläne diesmal gleich ein komplettes Gefängnis voller Superschurken in die Luft gejagt und so all die besonders üblen Zeitgenossen darin befreit. Die grimmigen Kerle marodieren jetzt ungefragt durch die Skylands, machen ehrbaren Bürgern und Tierchen das Leben schwer und halten eure kreative Heldentruppe davon ab, Kaos abermals das Handwerk zu legen. Der Clou an der Sache: Nachdem ihr den Megamonstern auf die Finger geklopft habt, lösen die sich nicht einfach in Wohlgefallen und Erfahrungspunkte für eure gewohnt hochlevelbaren Spielfiguren auf.

## Haste mal eine Pranke frei?

Stattdessen könnt ihr die aus dem Knast geflohenen Kreaturen hier in spezielle (natürlich wie der Rest der *Skylanders*-Spielwelt real als Sammelobjekte vorhandene) Fallen verfrachten und die putzig-fiesen Monster in Zukunft an eurer Seite kämpfen lassen! Das Konzept kann man sich wie ein Tag-Team-System vorstellen: Die Hauptfigur ist ein Skylander eurer Wahl. Wechselt ihr im laufenden Spiel dann euren aktuell in einer Falle gefangenen Fiesling ein, kann der für einen begrenzten Zeitraum seine einzigartigen Fähigkeiten entfesseln, bevor er zurück in seine Zwangsunterkunft wandert. Eure Schergen auf den Plan zu rufen, lohnt sich: Masker Mind versteht sich zum Beispiel prima auf das Manipulieren von Gegnern, Broccoli Guy ist ein formidabler Heiler und der böse Wolfgang traktiert seine (und eure) Feinde mit schmerzhaft intensiver Musik. Übrigens: Selbst Kaos höchstpersönlich kann ein gewiefter Portalmeister in eine Falle verfrachten und so in das eigene Team integrieren – dafür bedarf es aber eines speziellen Kunststoff-Gefängnisses exklusiv für Kaos. Ein Schelm, wer da Dollarzeichen in Activisions Augen aufblitzen sieht: In etwa einem Monat wissen wir, wie kräftig *Trap Team* euer Sparschwein würgt. **Benjamin Kegel**

Masker Mind mag nicht unbedingt den breitesten Bizeps haben, dafür setzt der *Trap Team*-Fiesling gekonnt sein Hirn ein.

**MEINUNG**
Benjamin Kegel

**„Baut schon mal 'ne Vitrine an!"**

*Skylanders* ist der ICE unter den Videospielen: Schaut schick aus, bringt etliche technische Spielereien mit und bleibt unbeirrt seiner gewohnten Spur treu. Wer dann noch ein paar Euro übrig hat, um sich ein Angebot erster Klasse zu gönnen, wird über etliche Stunden hinweg seine Freude haben. Klar ist der Spaß mit all den echten Sammelfiguren samt elektrischer Speicherchips, dem Portal zur Integration der Charaktere in ihre virtuelle Welt und in Zukunft jetzt auch noch anbaubaren Fallen kein billiges Vergnügen. Aber wenn man ehrlich ist, bekommt man für die investierte Kohle auch reichlich Gegenwert und einen echten Spieltrieb-Anheizer für alle Sinne geboten – das gilt für *Trap Team* mehr als für alle anderen Teile zuvor.

**INFOS**

**Hersteller:** Activision
**Entwickler:** Toys for Bob/Beenox
**Alternative:** Skylanders: Swap Force
**Termin:** 10. Oktober 2014

**Screen-Info:** Die hübschen Ansichtskarten aus den Skylands hat uns Activision höchstpersönlich vorbeigeschickt. Am besten gefällt uns der Mini-Spyro!

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

# DISNEY INFINITY 2.0

**Action-Adventure** *Disney Infinity* geht in die zweite Runde! Als schlagkräftiges Argument hat es neben den traditionellen Disney-Helden Plastik-Figuren von Iron Man, Rocket Raccoon und Co. im Gepäck.

Erinnert ihr euch an das Videospiel zum Disney/Pixar-Film *Toy Story 3*? Wie *Disney Infinity* wurde es vom Studio Avalanche Software entwickelt und war für ein Lizenzspiel sehr gut gelungen. Neben einer klassischen Kampagne enthielt es den sogenannten Spielzeugkisten-Modus, in dem ihr euch frei Schnauze neue Levels zusammenbasteln konntet. Angereichert um das Plastikfiguren-System aus *Skylanders* entwickelte sich aus diesem Konzept *Disney Infinity* – und nun steht bereits der zweite Teil an.

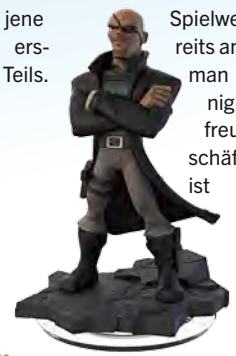
## Plastik-Avengers

Im ersten Teil konntet ihr dank der im Starterpack enthaltenen drei Helden Captain Jack Sparrow, Mr. Incredible und Sully, die in sich abgeschlossenen Kampagnen zu *Fluch der Karibik*, *Die Unglaublichen* und *Die Monster Uni* absolvieren. Um die knapp drei- bis fünfstündigen Storys gemeinsam mit einem Freund zu erleben oder Zugriff auf weitere Kampagnen, etwa zu jenen von *Cars* oder *The Lone Ranger* zu erlangen, war die Anschaffung weiterer Plastik-Figuren vonnöten.

In *Disney Infinity 2.0* werden mit Iron Man, Thor und Black Widow im als *Marvel Super Heroes* bezeichneten Starter-Set ebenfalls drei Helden enthalten sein, die diesmal allerdings allesamt derselben Kampagne entstammen. Wir nehmen an, dass die Marvel-Kampagne dafür entsprechend umfangreicher ausfallen wird als jene des ersten Teils.

So versprechen die Entwickler bis zu fünfmal größere, offene Spielwelten als jene aus dem *Die Unglaublichen*-Pack, das den mit Abstand größten virtuellen Spielplatz in *Disney Infinity* darstellte. Zudem werden zum Start des Spiels weitere Figuren erhältlich sein, die euch die Geschehnisse des aktuellen Kino-Blockbusters *Guardians of the Galaxy* nacherleben lassen, und eine auf den *Star Wars*-Filmen basierende Spielwelt wurde bereits angekündigt. Wie man zu diesem wenig Brieftaschenfreundlichen Geschäftsmodell steht, ist Geschmackssache – vor allem im Fall von *Guardians*

Das Design der Figuren ist wie schon bei den Protagonisten im ersten Spiel an jenes der Filmvorlagen angelehnt, jedoch etwas comichafter gestaltet.



Mit den neuen Kampagnen gehen auch neue Spielfiguren einher. Marvel-Helden wie Nick Fury lassen sich auch dort spielen, Plastikkameraden ohne Story wie Donald sind der Spielzeugkiste vorbehalten.

In der Spielzeugkiste werden die verschiedenen Lizenzen nicht derart streng getrennt wie in den Kampagnen. Hier steht stattdessen kreative Freiheit im Mittelpunkt.

Die Story-Kampagne zum Kino-Hit *Guardians of the Galaxy* ist die aktuellste im Paket von *Disney Infinity 2.0*. Weitere Kampagnen werden später als DLC folgen.

*of the Galaxy*, dessen Kampagne mit großer Wahrscheinlichkeit bereits gesperrt auf der Disc enthalten ist – für einen stetigen Nachschub an neuen Inhalten ist auf diese Weise aber auf jeden Fall gesorgt. Schade ist bloß, dass es zugunsten einer koheränten Erzählung nicht möglich sein wird, Figuren aus Playsets frei in andere zu übertragen. Gastauftritte wie jener von Iron Man in *Guardians of the Galaxy*, wie er uns im Rahmen der Games Convention vorgeführt wurde, sind nur an fest vorgegebenen Punkten und mit ausgewählten Helden möglich.

## Frei wie ein Vogel

Der wahre Reiz von *Disney Infinity 2.0* liegt aber ohnehin wie schon im ersten Teil abseits der Handlungen im Spielzeugkisten-Modus. Ohne Beschränkungen könnt ihr dort Figuren, Lokalitäten und Gegenstände aus den verschiedenen Disney-Lizenzen miteinander vermischen und eure eigenen Abenteuer schreiben. Zahlreiche Figuren wie Donald Duck, den wir bereits im Einsatz bestaunen durften, werden sogar exklusiv und abseits einer Handlung nur in der Spielzeugkiste steuerbar sein.

Im Vergleich zum ersten Spiel wurde der Editor stark überarbeitet, sodass das Erstellen eurer Kreationen schneller und komfortabler von der Hand geht und trotzdem mehr Tiefe bietet. Ebenfalls neu: Platziert ihr in eurer virtuellen Sandkiste Türen, könnt ihr ab sofort Innenräume betreten und diese ebenfalls nach eurem Geschmack ausstaffieren. Zusätzlich gibt es ein neues, Spielzeugkisten-exklusives Tower Defense-Minispiel. Die Menge an Optionen ist wirklich beachtlich und dürfte kreative Geister monatelang beschäftigen. Eure Werke könnt ihr übrigens online mit anderen Spielern teilen oder euch deren virtuelle Welten auf eure eigene Konsole laden und erforschen.

Im Spielzeugkisten-Modus stehen euch unzählige Gegenstände und Fortbewegungsmittel zur Verfügung, mit denen ihr eure virtuelle Welt befüllen könnt.

## Baukasten mit Potenzial

Bleibt zu hoffen, dass die teilweise arg umständliche Platzierung von Objekten von Teil 1 tatsächlich der Vergangenheit angehört. Wer bereit ist, sich auf das kostspielige Plastikfiguren-Modell einzulassen, erhält allem Anschein nach einen qualitativ hochwertigen Kreativ-Baukasten mit ausgesprochen putziger Präsentation und mehr Tiefe als gedacht. **Lukas Schmid**

Odin-Sohn Thor schlägt natürlich mit seinem mächtigen Hammer Mjölnir zu. Jede Figur verfügt über individuelle Fähigkeiten.

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Das unterhaltsame Konzept des ersten Spiels wird erfolgreich fortgesetzt."**

Nein, ich bin nach wie vor kein großer Fan des Plastikfiguren-Konzepts von *Disney Infinity* und *Skylanders*. Das Wichtigste ist aber, dass die Spiele hinter dem Geschäftsmodell Spaß machen – und hier steht *Disney Infinity 2.0* dem ersten Teil in nichts nach, legt im Gegenteil aller Voraussicht nach qualitativ noch ein wenig drauf. Die neuen, im Vergleich zu Teil eins längeren Story-Kampagnen wirken abwechslungsreich und unterhaltsam gestaltet, der Spielzeugkisten-Modus ist umfangreicher und komfortabler zu bedienen als je zuvor und die liebevolle Präsentation überzeugt auch im zweiten Anlauf. Für junge Spieler und Fans des Marvel- und Disney-Universums definitiv eine Überlegung wert!

**INFOS**

**Hersteller:** Disney Interactive
**Entwickler:** Avalanche Studios
**Alternative:** Disney Infinity
**Termin:** 18. September 2014

**Screen-Info:** Die Bilder auf diesen Seiten stammen von Disney Interactive. Das fertige Spiel dürfte aller Voraussicht nach grafisch sehr ähnlich aussehen.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die titelgebende Schaufel eures Protagonisten ist ein ungemein hilfreiches Allzweck-Tool. Mit dem Grabwerkzeug besiegt er Gegner, legt Wege frei und macht noch vieles mehr.

# SHOVEL KNIGHT

**Jump & Run** Ein Ritter mit Schaufel zieht aus in die wunderschöne Retro-Welt, um eine bitterböse Magierin zu besiegen. Das Ergebnis: Einer der vielversprechendsten eShop-Titel des Jahres!

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Ein grandioser Titel, der sich nicht allein auf seinem Retro-Charme ausruht."**

Für den PC ist *Shovel Knight* auch hier in Europa schon eine Weile erhältlich, sodass wir bestätigen können: Das Retro-Abenteuer wird seinen vielen Vorschuss-Lorbeeren mehr als gerecht! In Amerika sind zudem auch die Wii-U- und 3DS-Version des Titels schon erschienen und stehen der PC-Variante in nichts nach, sodass wir euch einen Hitstempel beim Test in der (hoffentlich) nächsten Ausgabe bereits mehr oder weniger versprechen können. Das Tolle an *Shovel Knight* ist, dass es sich nicht alleine auf alte Tugenden wie die charmante Grafik und den knackigen Schwierigkeitsgrad verlässt, sondern genug frische Ideen enthält, um auch jüngere Spieler-Generationen zu begeistern.

**INFOS**

**Hersteller:** Yacht Club Games
**Entwickler:** Yacht Club Games
**Alternative:** Ducktales: Remastered
**Termin:** September 2014

**Screen-Info:** Die Bilder stammen von den Entwicklern. Der gelungene Retro-Stil des Abenteuers wird auf euren Fernsehern und 3DS-Systemen genauso aussehen.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Acht Bosse, die ihr im Laufe des Abenteuers besiegen müsst. Eine große Übersichtskarte mit nach und nach freischaltbaren Levels. Dörfer, in denen ihr mit NPCs plaudern und Upgrades kaufen könnt. Eine Allzweck-Wunderwaffe, mit der ihr Gegner schlagen und wie mit einem Pogo-Stick von ihren Köpfen abspringen könnt. Nein, wir reden hier weder von *Mega Man* noch von *Super Mario Bros. 3*, *Zelda II: The Adventure of Link* oder *Ducktales*, sondern vom wunderbaren Retro-Abenteuer *Shovel Knight*!

## Neues Spiel der alten Schule

Die Inspirationen des kommenden eShop-Hits sind deutlich auszumachen. Doch anstatt bewährte Konzepte auf billige Art und Weise zu kopieren, trägt *Shovel Knight* die Qualitäten seiner Vorbilder stolz vor sich her und vermengt sie zu einem großen Ganzen, das trotz des Retro-Charmes neu und eigenständig daherkommt. Die Steuerung ist so präzise, wie man es von einem 2D-Hüpfer der alten Schule erwarten darf und gefällt dank der vielfältig einsetzbaren Schaufel. Die Levels sind groß und vollgestopft mit Feinden, zahlreichen versteckten Abschnitten und Geheimnissen. Die Kämpfe gegen Bossgegner sind ebenso fair wie fordernd aufgebaut und die Welt lädt zum Erkunden ein. Abseits der Action begebt ihr euch mit den tapfer verdienten Schätzen in zwei Dörfern auf Shopping-Tour und besorgt euch Upgrades für euer Grabwerkzeug oder neue Gegenstände – etwa eine praktische Angelrute, mit der ihr zusätzliche Schätze aus Gewässern ziehen könnt.

## Ein sicherer Hit

Ganz so schwer wie die Titel anno dazumal ist *Shovel Knight* nicht – vor allem dank regelmäßiger Checkpoints. Ausgefuchst: Wer die Save-Points zerstört, verzichtet auf die Möglichkeit, an diesen Stellen wieder einzusteigen, erhält dafür aber zusätzliche Schätze. Richtig hart wird's im New Game +, wo auch Retro-Veteranen nicht geschont werden. Ihr seht, wir haben nur Lob für den kommenden eShop-Hit übrig – bleibt zu hoffen, dass der Release Ende September hinhaut. **Lukas Schmid**

Auf eurem Weg durch das virtuelle Königreich trefft ihr auf insgesamt acht Boss-Gegner, die ihr nur durch das genaue Lernen ihrer Angriffsmuster besiegen könnt.

## INTERVIEW MIT SEAN VALESCO VON YACHT CLUB GAMES

**Wie entstand die Idee zu *Shovel Knight*? Woher kam die Inspiration zu dem charmanten Retro-Hüpfer? Und wann erscheint das Spiel endlich? Sean Valesco stand uns Rede und Antwort!**

**N-ZONE: Ein Ritter, der mit einer Schaufel kämpft – wie kam es zu dieser abgefahrenen Idee?**
**SEAN VALESCO:** Das Erste, was für uns klar war, war die Tatsache, dass wir ein Spiel im NES-Stil machen wollten. Früher waren die richtig guten Games fast immer um eine einzige Spielidee herum aufgebaut – so wie um den Morphball in *Metroid* oder die Peitsche in *Castlevania*. Diese Mechaniken sind wahnsinnig simpel, sie sind es aber, welche die jeweiligen Spiele ausmachen. Wir wollten ein Spiel machen, das sich um eine Abwärts-Attacke im Stil von *Zelda II: Adventure of Link* oder *Ducktales* dreht. Daraufhin stellten wir uns die Frage, was wir abseits dieser Attacke noch für Gameplay-Mechaniken in unserem Spiel haben wollen – also zum Beispiel Kämpfe, die Möglichkeit, Dinge umzudrehen, Sachen auszugraben; daraus ergab sich irgendwann die Erkenntnis, dass wir von einer Schaufel redeten. Die Tatsache, dass es sich bei unserem Helden um einen Ritter handelt, kam dann erst später hinzu, als wir begannen, die Story auszuarbeiten. Die Entwicklung unserer Spiel-Prämisse war also, wie du siehst, ein sehr dynamischer Prozess.

**N-ZONE: Was würdest du sagen: Welches Retro-Spiel hat euch am meisten inspiriert?**
**SEAN VALESCO:** Das waren zahlreiche Spiele wie etwa *Mega Man*, *Castlevania*, *Super Mario Bros.* und wie gesagt *Ducktales* und *Zelda II: Adventure of Link*. Aber es war kein einzelnes Spiel, das wir uns als Vorbild genommen haben; das sind die Titel, mit denen ich und mein Team aufgewachsen sind, und ihre Gameplay-Mechaniken haben wir mehr oder minder in unserer DNA (lacht).

**N-ZONE: Was war dir bei der Gestaltung des Gameplays von *Shovel Knight* besonders wichtig?**
**SEAN VALESCO:** Es läuft auf die eben von mir erwähnte Philosophie hinaus, dass man das Spielprinzip im Grunde bis auf eine einzige Mechanik zurückverfolgen kann. Dadurch wird das Gameplay unterhaltsam, flüssig und schnell zu erlernen, aber schwer zu meistern. Anstatt viel zu viele Dinge anhand umständlicher Tutorials zu lernen, ist es das Ziel, die wenigen Mechaniken perfekt zu meistern.

**N-ZONE: War das Spiel vom Anfang der Entwicklung an als Retro-inspirierter Titel geplant?**
**SEAN VALESCO:** Auf jeden Fall! Wir wollten von Beginn an ein von den Spielen der NES-Ära inspiriertes Abenteuer gestalten, schon lange, bevor wir es auf Kickstarter brachten.

**N-ZONE: Apropos Kickstarter: Hättet ihr gedacht, dass eurer Spiel sich auf der Spenden-Plattform zu einem derartigen Hit entwickeln würde?**
**SEAN VALESCO:** Nein, niemals. Wir gingen primär auf Kickstarter, um die Unabhängigkeit unserer Entwicklung sicherzustellen. Wir hätten niemals gedacht, dass wir unser ursprüngliches Kickstarter-Spenden-Ziel mehr als vierfach erreichen würden! Sogar Manami Matsumae, der Komponist der ersten *Mega Man*-Spiele, wurde auf uns aufmerksam und hat sich bereit erklärt, die Musik für unser Spiel zu schreiben! Die Liebe der Fans zu unserem Projekt hat uns wirklich umgehauen.

**N-ZONE: Wie viel des Fan-Feedbacks konntet ihr für das Spiel effektiv nutzen?**
**SEAN VALESCO:** Unmengen! Wir haben seit dem Start unserer Kickstarter-Kampagne eng mit den Fans zusammengearbeitet. Wahnsinnig viele Abschnitte und Ideen des Spiels wurden gemeinsam mit Unterstützern des Projekts erarbeitet, die uns ihre Ideen im Chat mitteilten. Zudem luden wir die besonders fleißigen Spender zu uns ins Studio ein, wo sie direkt in den Entwicklungsprozess involviert wurden. Die Zusammenarbeit mit den Fans war toll – und sehr hilfreich.

**N-ZONE: Haben es irgendwelche Ideen, die dir wichtig waren, nicht ins Spiel geschafft?**
**SEAN VALESCO:** Ja, da gab es einige. Viele davon werden wir aber hoffentlich nach und nach als kostenlose Updates nachreichen können.

**N-ZONE: Für dich als Entwickler: Wie war es, mit Nintendo zusammenzuarbeiten?**
**SEAN VALESCO:** Für mich und mein Team als große Nintendo-Fans ist dadurch ein Traum wahr geworden! Nintendo war während der ganzen Entwicklungszeit sehr hilfreich und entgegenkommend, hat uns mit Entwickler-Hardware versorgt und *Shovel Knight* rund um die Welt der Öffentlichkeit präsentiert. Sie waren und sind echt tolle Partner!

**N-ZONE: Wie Indie-freundlich sind Wii U und 3DS deiner Meinung nach bezüglich der Entwicklung?**
**SEAN VALESCO:** Ich kann nicht für alle Entwickler sprechen, für uns läuft's aber ziemlich gut. Natürlich gibt es bei jeder Konsole Herausforderungen und Einschränkungen, die man beachten muss. Aber das ist es wert, wenn das Spiel nachher erfolgreich darauf läuft – und so toll bei den Fans ankommt, wie es aktuell bei *Shovel Knight* der Fall ist.

**N-ZONE: Aktuell gibt es noch immer keinen festen Releasetermin für das Spiel für Wii U und 3DS in Europa. Warum dauert es so lange und wann ist's denn endlich so weit?**
**SEAN VALESCO:** Wir arbeiten noch an der Lokalisation in die diversen europäischen Sprachen und an der Einreichung bei Nintendo, was alles viel länger gedauert hat, als ursprünglich geplant war. Wenn jetzt aber alles klappt, wird das Spiel bis Ende September im eShop erhältlich sein.

**N-ZONE: Woran werden du und dein Team nach der Fertigstellung von *Shovel Knight* arbeiten?**
**SEAN VALESCO:** Wir sind noch immer mit Updates und natürlich mit der Lokalisation beschäftigt. Es wird bestimmt noch ein gutes Jahr dauern, bis wir alle Inhalte fertiggestellt haben, die wir noch in Planung haben: den Challenge Modus, drei weitere Figuren, den Battle Mode und die Möglichkeit, das Geschlecht der Figuren frei zu wählen.

**N-ZONE: Lass uns ein bisschen in die Vergangenheit reisen: Wer ist besser, Nintendo oder Sega?**
**SEAN VALESCO:** Was für eine Frage, natürlich Nintendo! Obwohl die SNES-Version von [Zensiertes Spiel] geschnitten war (lacht).

**Auf der Games Convention nahm sich Sean Valesco von Yacht Club Games für uns Zeit, um über seinen kommenden eShop-Hit *Shovel Knight*, die Zusammenarbeit mit Nintendo, seine Zukunftspläne und mehr zu plaudern.**

In *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* ziehen der blaue Igel, Miles, Tails und Amy gemeinsam ins Abenteuer. Das Spiel ist Teil einer groß angelegten Merchandise-Kampagne.

# SONIC BOOM: LYRICS AUFSTIEG

**Action** Die potenzielle Enttäuschung: Sonics nächster Wii-U-Auftritt sorgt ob der allem Anschein nach eher bescheidenen Qualität bisher mehr für Kopfzerbrechen denn für Vorfreude.

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Der Entwickler-Wechsel tut der Serie wie es aussieht nicht besonders gut."**

Bei der Ankündigung von *Sonic Boom* war ich trotz oder gerade wegen des neuen spielerischen Ansatzes noch sehr zuversichtlich. Frisches Figuren-Design hin oder her – ich erhoffte mir nach dem enttäuschenden *Sonic: Lost World* einen qualitativ hochwertigen Neustart des blauen Igels und seiner Freunde. Nun, dieser Neustart wird wohl noch eine Weile warten müssen, denn *Lyrics Aufstieg* konnte schon beim Anspielen nicht überzeugen. Die Grafik ist bestenfalls Mittelmaß, die Steuerung ungenau und die ständigen Prügeleien machen nur wenig Spaß. Ob die nach wie vor unterhaltsamen Hochgeschwindigkeitspassagen das Spiel retten können? Das hoffe ich stark, bezweifle es zurzeit aber.

**INFOS**

**Hersteller:** Sega
**Entwickler:** Big Red Button Entertainment
**Alternative:** Sonic: Lost World
**Termin:** 21. November 2014

**Screen-Info:** Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver. Sie geben recht gut wieder, wie der Titel auf euren Konsolen aussehen wird.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Mit Reboots ist das ja so eine Sache: Sie können frischen Wind in eine totgeglaubte oder überstrapazierte Serie bringen. Ebenso können sie sich aber zu weit von dem entfernen, was die Serie einst ausmachte, und potenzielle Käufer damit vergrämen. Im Falle von *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* sind wir froh, dass die Hauptserie dem Start der von einem amerikanischen Studio entwickelten neuen Sub-Serie zum Trotz noch weiterläuft. Dem bisherigen Eindruck nach fällt sie nämlich eindeutig eher in die Kategorie „riesige Enttäuschung".

## Lyrics Aufstieg, Sonics Abstieg

Dabei ist das augenscheinliche Problem von *Lyrics Aufstieg* nicht einmal die Neuausrichtung der Serie – weg vom blitzschnellen Gameplay, hin zu einem etwas ruhigeren Ansatz –, sondern vielmehr die qualitativ ziemlich bescheiden wirkende Umsetzung. Ihr übernehmt die Kontrolle über die vier Helden Sonic, Tails, Knuckles und Amy und könnt jederzeit zwischen den vier Figuren wechseln. In großen Levels mit jeweils verschiedenen Routen müsst ihr die Fähigkeiten der Helden kombinieren, um vorranzukommen. Sonic ist natürlich mal wieder der schnellste der Truppe, Tails kann kurzzeitig fliegen, Knuckles ist der Mann fürs Grobe und Amy sorgt mit ihrem rosa Hammer für ordentlich Chaos. Wer will, kann im lokalen Koop-Modus für zwei Spieler gemeinsam ran oder daef in speziellen Spielmodi für bis zu vier Teilnehmer antreten. Das Problem: Weder steuern sich die Figuren präzise noch machen die häufigen Kämpfe gegen die vielen Gegner Spaß.

## Ein Funke Hoffnung

Daran ändert auch der sogenannte Enerbeam nichts, mit dem ihr Gegenstände und auch Feinde an euch heranziehen könnt. Technisch enttäuschte uns *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* beim Anspielen: Die Animationen der Figuren wirken abgehackt und die unkreativ aufgebauten Levels haben keinerlei Alleinstellungsmerkmale. Hoffen wir, dass die Hochgeschwindigkeits-Areale, die es nach wie vor gibt, das Spiel noch rausreißen. Bisher wirkt's nämlich wie ein reichlich lieblos produzierter Lizenz-Titel. **Lukas Schmid**

Mithilfe des neu hinzugekommenen Energiestrahls nehmen Sonic, Tails und Co. massenweise Gegner auseinander. Spaß machen die Gefechte aber bisher nur wenig.

Wie in den meisten modernen *Sonic*-Spielen üblich, werden angreifbare Ziele mittels eines roten Zielvisiers markiert und automatisch attackiert.

Auch in der Handheld-Fassung von *Sonic Boom* verfügen der blaue Igel und seine Freunde über einen praktischen Energiestrahl.

3DS

GESPIELT

# SONIC BOOM
# DER ZERBROCHENE KRISTALL

**Jump & Run** Der Hoffnungsschimmer: Auf dem 3DS schlagen sich Sonic und seine Freunde in ihrem neuen Abenteuer allem Anschein nach besser als auf der Wii U.

Während wir für Sonics nächsten Wii-U-Auftritt nur wenig Hoffnung sehen, sieht die Sache bei *Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall* für den 3DS etwas rosiger aus. Auch hier seid ihr mit vier Helden auf einmal unterwegs: Sonic, dem zweischwänzigen Fuchs Tails, Muskelpaket Knuckles und dem Neuzugang Sticks. Wie auf der Wii U bewegt ihr euch einerseits durch klassische Renn-Levels, andererseits in etwas erkundungslastigeren Abschnitten. Anders als im Konsolen-Gegenstück trefft ihr hier jedoch nicht ununterbrochen auf Gegner, mit denen ihr euch wenig unterhaltsame Gefechte liefern müsst, sondern gelangt relativ flott durch die Welten. Im Grunde spielen sich die Erkundungslevels sehr ähnlich wie die ebenfalls nicht vollständig auf Geschwindigkeit ausgelegten Levels der älteren Spiele – mit dem Unterschied, dass ihr durch einen Druck auf den Touchscreen jederzeit zwischen den vier Protagonisten wechseln könnt. Jede Figur verfügt über spezielle Fähigkeiten: Sonic rennt besonders schnell, Tails kann fliegen, Knuckles kann massive Objekte zertrümmern und Sticks verfügt über einen praktischen Bumerang. Zusätzlich hat es auch der Enerbeam aus *Lyrics Aufstieg* in das Abenteuer geschafft. Mithilfe dieses Energiestrahls könnt ihr euch zum Beispiel über Abgründe schwingen oder Gegenstände an euch heranziehen.

Anders als auf der Wii U scheint bei *Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall* das serientypische Hochgeschwindigkeits-Gameplay weiterhin im Mittelpunkt zu stehen.

## Für unterwegs wirkt's besser

Anders als auf der Wii U steuern sich die Figuren recht präzise. Auch technisch sieht das Spiel für Handheld-Verhältnisse gut aus und überzeugt durch bunte, abwechslungsreiche 2D-Levels und einen flüssigen Bildaufbau. All das ist noch kein Garant dafür, dass Sonics neuester 3DS-Ausflug im Endeffekt auch wirklich Spaß machen wird – bisher konnten wir nur ein paar ausgewählte Abschnitte spielen –, er ist der Wii-U-Version aber schon jetzt qualitativ weit voraus. Hoffen wir, dass sich der positive Ersteindruck beim Release im November bestätigt. Auf einen Mehrspieler-Modus wurde übrigens verzichtet, sodass ihr euch ganz alleine ins Abenteuer begeben müsst. **Lukas Schmid**

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Der eher klassische Ansatz sorgt für mehr Spielspaß als in der Wii-U-Fassung."**

Auch bei *Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall* kann noch einiges schiefgehen, sollte man sich zu sehr von dem entfernen, was die *Sonic*-Spiele ausmacht. Ich konnte bisher zwar nur einige wenige Passagen aus dem Abenteuer spielen, diese vermittelten aber zumindest bereits sehr gut das ebenso gelungene wie bewährte Hochgeschwindigkeits-Spielprinzip. Der jederzeit mögliche Wechsel zwischen den Figuren bringt zudem etwas frischen Wind in das Gameplay. Ich hoffe, dass man im späteren Spielverlauf nicht auch hier den Fehler macht, wie auf der Wii U zu sehr auf stupide Prügeleien zu setzen. Wenn das nicht der Fall ist, steht einer hochwertigen Handheld-Raserei nicht viel im Wege.

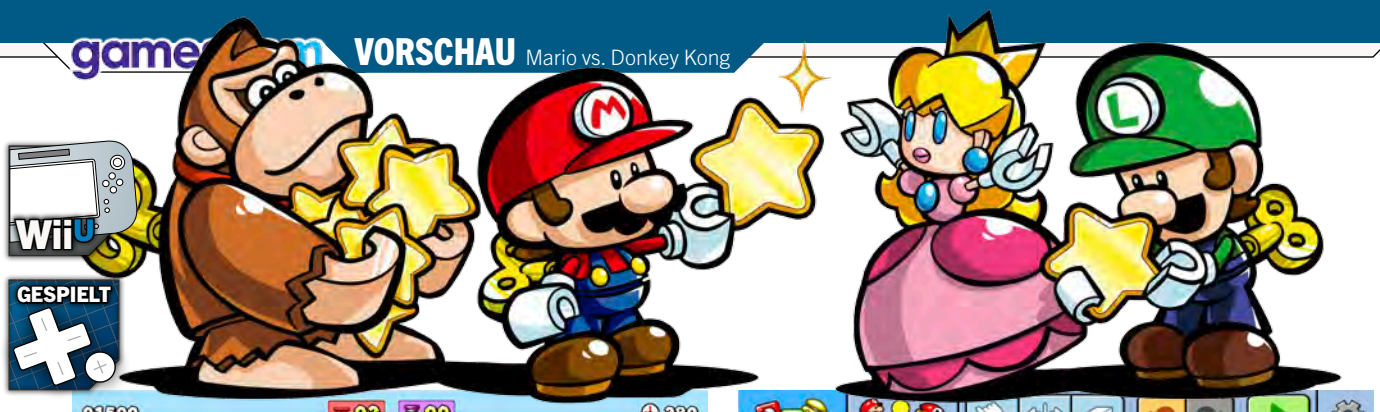
**INFOS**

**Hersteller:** Sega
**Entwickler:** Sanzaru Games
**Alternative:** Sonic: Lost World
**Termin:** 21. November 2014

**Screen-Info:** Auch die 3DS-Bilder haben wir Nintendos Presseserver entnommen. Das Spiel wird auf dem Handheld so aussehen wie auf diesen Seiten abgebildet.

**WERTUNGSTENDENZ**

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

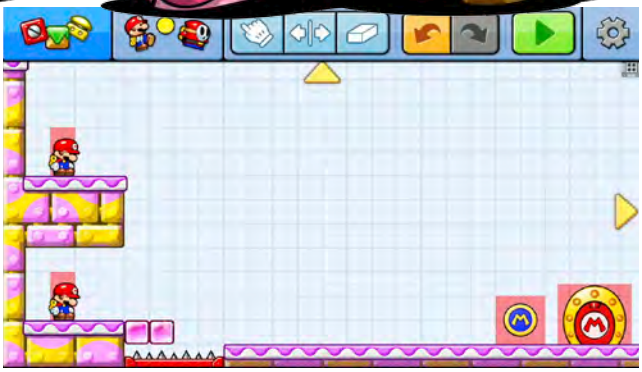


Wii U

GESPIELT

eSHOP
WWW
Nur als Download erhältlich!

Das Ziel innerhalb der Levels ist es, die Mini-Marios sicher zum Ausgang zu geleiten. Auch Prinzessin Peach im Mini-Format wartet darauf, gerettet zu werden.



Wem die knapp 80 enthaltenen Levels nicht genug sind, der kann im Level-Editor selbst Kreativität beweisen und seine Werke online mit der ganzen Welt teilen.

# MARIO VS. DONKEY KONG

**Geschicklichkeit** Die alte Feindschaft zwischen Mario und seinem ehemaligen Erzrivalen Donkey Kong flammt nun auch auf der Wii U auf. Natürlich wieder mit dabei: Die zuckersüßen Mini-Marios!

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Wenig Neues, aber bewährt hochklassiges und unterhaltsames Gameplay“**

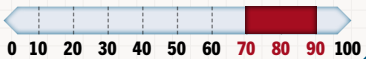
Wer hätte gedacht, dass die im allerersten Auftritt von Mario und Donkey Kong aufgeflammte Feindschaft der beiden Nintendo-Helden einmal zu einer eigenen Geschicklichkeits-Spin-off-Serie führen würde? Stand im ersten Teil von *Mario vs. Donkey Kong* für den Game Boy Advance noch Mario selbst als Protagonist im Mittelpunkt, sind es seither stets die Mini-Marios, die man durch unterhaltsame Knobel-Levels lotsen muss. An diesem Gameplay-Prinzip hat sich auch im ersten HD-Auftritt der Gnom-Klempner nichts geändert. Das zeugt nicht unbedingt von Mut zur Innovation, dürfte aber wieder einmal jede Menge Spaß machen.

**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Nintendo
**Alternative:** Scribblenauts Unlimited
**Termin:** 2015

**Screen-Info:** Die Bilder kommen direkt von Nintendos Presseserver. Wir können bestätigen, dass das Spiel in Bewegung ganz genau so gut aussieht.

**WERTUNGSTENDENZ**




Wenn Mario mal nicht als Hüpf-Held unterwegs ist, geht er gerne Kart fahren, spielt Tennis, Golf und Baseball, erlebt Rollenspiel-Abenteuer, feiert ausgelassene Partys, nimmt an den Olympischen Spielen teil – und hält sich eine Armee an kleinen Roboter-Marios, die er gegen seinen alten Erzrivalen Donkey Kong in den Kampf schickt.

## Rastlose Wanderer

Damit diese auf ihrer Mission Erfolg haben, ist allerdings euer spielerisches Geschick gefragt. Ähnlich wie im Klassiker *Lemmings* laufen Robo-Versionen von Mario, Peach und seinem grünen Klempner-Bruder Luigi automatisch durch die Levels. Eure Aufgabe: Ihr müsst die blechernen Gesellen sicher zum Ausgang geleiten. Damit das gelingt, müsst ihr flink mit dem Stylus des Gamepads agieren und Brücken bauen, Sprungfedern aktivieren, Hindernisse entfernen und potenzielle Fallen entschärfen. Je mehr der kleinen Pilzkönigreich-Bewohner ihr sicher zum Ziel bugsiert und je mehr der über die Abschnitte verteilten Items ihr auf dem Weg dorthin einsammelt, desto besser fällt eure Bewertung aus. Insgesamt warten satte 80 Geschicklichkeitslevels darauf, von euch gemeistert zu werden. Die Steuerung geht dabei sehr gut von der Hand, beim Anspielen bugsierten wir die Miniaturversionen von Mario und Co. sicher und präzise durch die Abschnitte. Die Unterschiede zu den Vorgängern halten sich in Grenzen, Spaß macht's aber jede Menge.

## Online-Armee

Wer nach Abschluss der Kampagne noch nicht genug hat, begibt sich in den Editor, stellt dort eigene Levels zusammen und teilt sie online mit dem Rest der Welt. Dank Miiverse-Integration könnt ihr zudem die Bewertungen der Werke anderer Level-Künstler betrachten und habt somit einen quasi unendlichen Nachschub an neuen Levels. Grafisch ist das Spektakel hübsch anzusehen, haut einen aber nicht aus den Latschen – das hat aber wohl auch niemand erwartet. **Lukas Schmid**

Im späteren Spielverlauf werden die Knobel-Levels immer komplexer und erfordern den Einsatz von aus den *Mario*-Jump&Runs bekannten Objekten wie Sprungfedern.

Die Figuren, die ihr in eurer Stadt trefft, haben allerlei Probleme, bei denen ihr ihnen helfen könnt. Dafür erhaltet ihr Geld und schaltet neue Inhalte frei.

In eurer virtuellen Heimatstadt warten zahlreiche Aufgaben auf euch. So könnt ihr etwa das lokale Café betreiben und nach Lust und Laune neu einrichten.

# DISNEY MAGICAL WORLD

**Simulation** *Animal Crossing* trifft auf das Disney-Universum – so könnte man *Disney Magical World* beschreiben. Aber hat die zuckersüße Simulation neben Donald und Co. noch mehr zu bieten?

*Animal Crossing: New Leaf* erschien bereits im Juni 2013 in Europa für den 3DS. Fleißige Sammler und Häuslebauer dürften in der herzallerliebsten Lebenssimulation inzwischen also alles gesammelt, ihr Haus bis zum Maximum ausgebaut und auch sonst so ziemlich alles in ihrem virtuellen Dorf erledigt haben. Es wird also Zeit für neues Aufbau-Futter – und *Disney Magical World* liefert genau das, angereichert um unzählige Figuren und Elemente aus dem Disney-Universum.

## Mein Nachbar Micky Maus

Zu Beginn des Spiels erstellt ihr einen Avatar, der anschließend als neuer Bewohner in einem von allerlei Disney-Figuren bevölkerten Städtchen willkommen geheißen wird. Neben Berühmtheiten wie Micky, Donald, Goofy, Onkel Dagobert und Tick, Trick und Track trefft ihr hier auch auf Film-Protagonisten wie Alice, Aladdin oder Cinderella. Diese warten darauf, dass ihr ihnen bei allen möglichen kleinen und großen Problemen zur Seite steht. Hierfür erhaltet ihr einerseits wertvolle Taler, andererseits Punkte, mit denen ihr nach und nach verschiedene Lokalitäten und Gameplay-Mechanismen im Ort freischaltet. So könnt ihr unter anderem eigene Outfits erschaffen, eure Wohnung sowie das örtliche Café nach Lust und Laune erweitern und einrichten, Mini-Spiele bestreiten und in kleinen Quests gegen fiese Monster in den Kampf ziehen. Von diesen im Vergleich zum restlichen Spiel etwas herausfordernderen Aufgaben werden später weitere per kostenpflichtigem DLC nachgereicht, angefangen mit einem speziellen *Fluch der Karibik*-Pack, das im November erscheinen wird.

## Technisch nicht magisch

Wer wirklich alles sehen und sammeln will, ist ob der offenen Natur des Spiels wie in *Animal Crossing* viele Wochen bis Monate lang beschäftigt. Wer will, kann übrigens via lokalem oder Online-Mehrspielermodus auch gemeinsam mit anderen Disney-Fans ins Abenteuer ziehen. Ihr könnt euch dann gegen Monster in den Kampf begeben oder einfach in aller Ruhe die Städte eurer Freunde erforschen und mit den Bewohnern plaudern. Ebenfalls schön: Zusätzlich zum Bezahl-DLC werden regelmäßig neue Inhalte per Nintendo Zone gratis zum Download bereitstehen. Alles in allem wirkt *Disney Magical World* wie ein rundes Paket für junge Zocker – die sich allerdings mit der veralteten Grafik arrangieren müssen.

**Lukas Schmid**

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Nicht allzu anspruchsvoll, für junge Spieler ohne Frage unterhaltsam."**

Auf der Gamescom konnte ich *Disney Magical World* das erste Mal selbst ausprobieren und bekam im Grunde genau das serviert, was ich mir im Vorfeld erwartet hatte: Ein sehr simple Simulation im Stil von *Animal Crossing* und Co. mit putziger Aufmachung, die ganz klar auf eine sehr junge Zielgruppe ausgerichtet ist. Das geht auch völlig in Ordnung und die enthaltenen Gameplay-Mechaniken dürften für viele Stunden Spielspaß sorgen. Lediglich technisch wirkt der Titel alles andere als zeitgemäß und eher wie ein sehr frühes 3DS-Spiel denn eine aktuelle Entwicklung. Sei's drum: Wenn ansonsten alles klappt, dürfen sich junge Disney-Liebhaber auf unterhaltsame Simulationskost freuen.

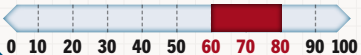
Das Who's who der Disney-Welt gibt sich in *Disney Magical World* die Ehre, darunter auch Filmhelden wie Alice oder Aladdin.

**INFOS**

**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** h.a.n.d./Bandai Nacmo
**Alternative:** Animal Crossing: New Leaf
**Termin:** 24. Oktober 2014

**Screen-Info:** Die Bilder stammen von Nintendo. In Bewegung sieht das Geschehen leider nicht ganz so rund aus wie auf den Screenshots.

**WERTUNGSTENDENZ**



## **Das N-ZONE-Wertungssystem:** Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

## UNSER WERTUNGSSYSTEM

**Die Wertungskästen:**
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

**Die Meinungskästen:**
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

**Die Wertungsgrenzen:**
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

**> 90 %, Herausragend**
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

**> 80 %, Sehr gut**
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

**> 70 %, Gut**
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

**> 60 %, Befriedigend**
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

**> 50 %, Ausreichend**
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

**< 50 %, Mangelhaft**
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

## Super Mario 3D World

**Termin:** 29. November 2013
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Nintendo
**USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren
**Preis:** Ca. 40 Euro

**GRAFIK** 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

**SOUND** 8
**Sprache/Text:** Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

**STEUERUNG** 9
**WiiU-Gamepad:** ☑ **Nunchuk:** ☑
**Pro-Controller:** ☑ **WiiFB:** ☑
**Besonderheiten:** Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

**EINZELSPIELER** 9
**Schwierigkeitsgrad:** leicht/mittel/schwer
**Speichersystem:** Automatisch nach jedem Level.
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

**MEHRSPIELER** 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

**PRO / CONTRA**
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

**Wii-U-FAKTOR** 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

**WERTUNG/FAZIT**

**92**

**„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“**

## ICONS

**N-ZONE-HIT**
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

**ONLINE**
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

**GESPIELT**
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

## USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

**1** Ab 0 Jahren
**2** Ab 6 Jahren
**3** Ab 12 Jahren
**4** Ab 16 Jahren
**5** Ab 18 Jahren

**Das N-ZONE-Team.** Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

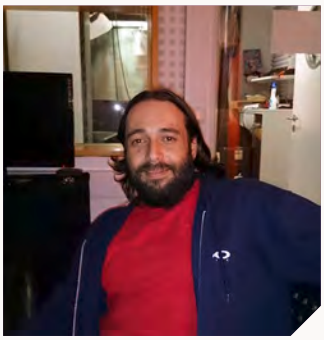
## VIKTOR EIPPERT (28, Leitender Redakteur)

**Spielt gerade mit:** Link und dem guten Ganondorf.
**Grüßt herzlich:** Alle, die auf der Gamescom beim N-ZONE-Lesertreff zugegen waren!
**Hat kürzlich:** Eine neue Küche bestellt.
**Und sonst:** Bin ich gleichzeitig ein wenig verägert und auch sehr glücklich über die Ankündigung des neuen 3DS-Modells. Glücklich bin ich, weil der „New 3DS" echt schnieke aussieht und tolle neue Funktionen bietet. Verägert, weil der zweite Analogstick und die Schultertasten schon beim 3DS XL fällig gewesen wären.

## BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

**Spielt gerade mit:** Leonardo und dem guten Artyom.
**Hört gerade:** Erstklassige Videospiel-Soundtracks – zum Beispiel zu Turtles in Time und Metro Redux!
**Sieht gerade:** Stromberg: Der Film. Ganz großes Fremdschäm-Kino!
**Und sonst:** Freunde, ich sage euch: Ein halbes Dutzend guter Freunde und ein uriges, südenglisches Pub sind ein Stück vom Paradies! Das „Three Chimneys" in der Nähe von Ashford ist eine meiner absoluten Lieblingskneipen. Cheers! :-)

## UWE HÖNIG (40, Redakteur)

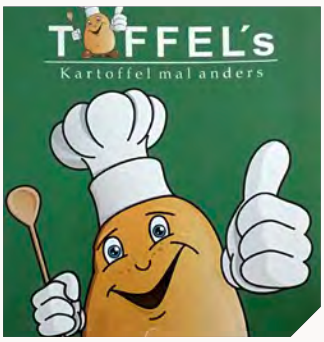


**Spielt gerade:** Mario Kart 8 (Wii U), The Last of Us Remastered (PS4)
**Hört gerade:** Hugo Boston – Winter of Summer (soundcloud.com)
**Sieht gerade:** South Park: Die komplette siebzehnte Season (DVD)
**Und sonst:** In der letzten Ausgabe von Nintendo Direct (Japan) wurde ein neues 3DS-Modell vorgestellt (inklusive zweitem Analog-Stick und verbesserter 3D-Darstellung). Glücklicherweise besitze ich keinen 3DS XL und werde demnach bei der neuen Gerätegeneration zugreifen.

## MARCO CABIBBO (30, Redakteur)

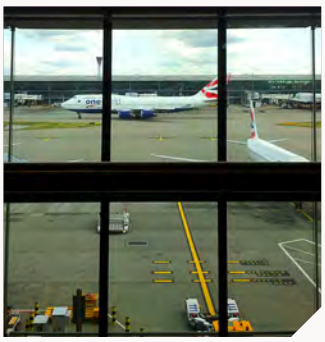
**Spielt gerade mit:** Raphael und der guten Prinzessin Zelda.
**Hört gerade:** Kvelertak, Nile, Terrorizer, Nightstalker und Let's Kick Shell.
**Sieht gerade:** Zankyou no Terror, Angel's Egg, nach ewigen Zeiten mal wieder The End of Evangelion und AVGN: The Movie.
**Und sonst:** Bin mir noch unschlüssig ob meiner Urlaubspläne für nächstes Jahr im Juli. Dort soll es, bevor ich endgültig zu alt werde, endlich mal mit einer EVO-Teilnahme in Las Vegas klappen. Hoffentlich ist die Konkurrenz nicht zu übermächtig.

## LUKAS SCHMID (26, Volontär)



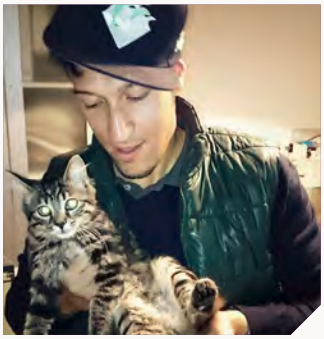

**Spielt gerade:** Fantasy Life (3DS), Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS)
**Liest gerade:** Jack London – Die Zwangsjacke, Frank Schätzing – Der Schwarm
**Sieht gerade:** Guardians of the Galaxy
**Und sonst:** Bekam letztens von einer als Kartoffel verkleideten Dame in der Nürnberger Innenstadt einen Flyer für ein Kartoffel-Restaurant überreicht. Die Comic-Kartoffel darauf sah derart unsicher und verzweifelt aus, dass er schon aus schlechtem Gewissen dorthin essen gehen musste. Immerhin: Hat sehr gut geschmeckt!

## LARS KROMAT (41, Layout)



**Liest gerade:** The Circle von Dave Eggers
**Hört gerade:** Tremonti - All I Was
**Sieht gerade:** Utopia - Season 1& 2 und anschließend Fargo - Season 2. Vorher Broadchurch - Season 1. Zusätzlich jeden Sonntag Doctor Who.
**Und sonst:** Erinnere ich mich gerne zurück an meinen vor Kurzem zu Ende gegangenen Urlaub in Poole/Dorset/England. Links fahren mit Rechtslenker macht Spaß, ebenso wie mehrspurige Kreisverkehre. Den Strand in Sandbanks kann ich nur empfehlen.

## SEBASTIAN ZELADA (27, Freier Mitarbeiter)



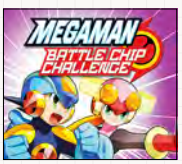
**Spielt gerade:** Captain Commando (SNES), Bayonetta (PS3), Snake (Nokia 3210)
**Hört gerade:** Jagdhornsignale
**Liest gerade:** Qiu Xiaolong - Tödliches Wasser
**Und sonst:** Die Herbstzeit steht bei mir ganz im Zeichen von Nintendo. Hyrule Warriors ist super geeignet für lange, verregnete Abende und bietet hohen Wiederspielwert. Ich schwinge mein Edelschwert gerne durch Horden Steine werfender Goronen. PS: Freiheit für die Wale!

## DOMINIK WULF (24, Praktikant)

**Spielt gerade:** Warriors Orochi 3 Ultimate (PS4)
**Hört gerade:** Dream Evil - The Chosen Ones
**Sieht gerade:** King of Queens, zum unzähligsten Mal
**Und sonst:** Habe vor Kurzem mein Praktikum hier angefangen und mich prima eingelebt – bisher ist alles klasse. Nur meine Nachbarin könnte aufhören, mitten in der Nacht ihre Flaschen durch das gesamte Treppenhaus zu zerren. Aber insgesamt bin ich ganz zufrieden mit meinem neuen Leben hier.

# MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

| | Lukas Schmid | Viktor Eippert | Marco Cabibbo | Benjamin Kegel |
|---|---|---|---|---|
| **TOP-TITEL** | Fantasy Life | Hyrule Warriors | Hyrule Warriors | Hyrule Warriors |
| **FLOP-TITEL** | – | – | MM Battle Chip Challenge | – |
| Hyrule Warriors (Wii U) ∅ Wertung: 8,75 // Test S. 46 | Ich gehöre zur gar nicht mal so kleinen Gruppe derer, die am simplen, aber spaßigen Gameplay der *Dynasty Warriors*-Spiele Gefallen finden. Und *Hyrule Warriors*? Nun, das Spin-off ist noch einen ganzen Zacken besser! **9** | Mit *Dynasty Warriors* bin ich bisher nie warm geworden, doch *Hyrule Warriors* trifft bei mir genau die richtigen Nerven. Die *Zelda*-Atmosphäre ist super, es gibt viel zu sammeln und die Langzeitmotivation stimmt auch. **9** | Ich kloppe gern, ich level gerne Charaktere auf und ich liebe *Zelda*. Trotz kleinerer Macken steht *Hyrule Warriors* bei mir daher ganz hoch oben im Kurs und wird noch lange in der Wii U herumschnetzeln. **9** | Zu Live-Emotion-Zeiten habe ich so ziemlich alle *Dynasty*-Spiele getestet, die bei uns gelandet sind. Am Ende konnte ich die Dinger nicht mehr sehen – aber auf *Hyrule Warriors* hab ich Bock! Das sagt wohl alles. **8** |
| Fantasy Life (3DS) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 52 | Von *Fantasy Life* erwartete ich mir im Vorfeld eigentlich nur einen netten kleinen *Animal Crossing*-Klon. Dank der Level-5-typisch hochklassigen Präsentation und des tollen Gameplays ist es nun mein Highlight des Monats. **9** | *Animal Crossing* ist nicht so mein Fall, doch Level-5-Spiele und japanische Rollenspiele liebe ich. Ergo fällt auch Fantasy Life mit seinem typischen Level-5-Feeling genau in mein Beuteschema. **8** | *Animal Crossing* trifft auf *Harvest Moon* trifft auf dickes Rollenspiel von Level 5. Das schreit geradezu nach umfangreicher, aber nicht minder spaßiger Arbeit für viele, viele vergnügte Stunden. **8** | Die Storyline von der RPG-Stange, die kunterbunt-drollige Aufmachung und das simple Spielprinzip sagen zu mir: „Ich bin ein Abenteuer für Kids!“ Darauf antworte ich: „Stimmt! Und zwar ein richtig tolles!“ **8** |
| Theatrhythm Final Fantasy: CC (3DS) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 56 | Kaum zu glauben, aber diesmal gibt's von mir gleich drei 9er in Folge! *Curtain Call* setzt das unterhaltsame Rhythmus-Spielprinzip des ersten Teils fort, setzt qualitativ aber überall noch einen drauf. So soll's sein! **9** | Ich halte die *Final Fantasy*-Reihe für eine der besten Rollenspiel-Serien auf dieser Welt. Und das liegt zu großen Teilen auch an der stets exzellenten Musikuntermalung, die ich hier fabelhaft auskosten kann. **9** | Ich halte die *Final Fantasy*-Reihe für die wohl am meisten überschätzte Serie auf dieser Welt. Trotzdem kann ich den eingängigen Melodien dieses Titels doch noch eine verdiente 7 verpassen. **7** | Da brat mir doch einer nen Chocobo! Sowohl *Final Fantasy* seit Teil 8 als auch Musikspiele insgesamt laufen bei mir eher unter der Kategorie „Meh…“ – aber hier bereitet die Mischung einfach zünftig gute Laune! **8** |
| Steamworld Dig (Wii U eShop) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 68 | Mit den ganz großen Genre-Klassikern kann der charmante Hüpfer nicht mithalten. Das muss er aber auch nicht, zumal die einzigartige Atmosphäre dafür sorgt, dass man die Konsole immer wieder gerne anschmeißt. **8** | Roguelikes sind aktuell ja schwer im Kommen und *Steamworld Dig* ist ein sehr feiner Vertreter dieses Untergenres. Schon auf dem 3DS hatte ich mit Roboheld Rusty viel Spaß und daran hat sich auf Wii U nichts geändert. **8** | Mit RPGs dieser Art habe ich dank *Doom Roguelike* oder *Tales of Maj'Eyal* genügend Erfahrung, weshalb ich getrost behaupten kann: *Steamworld Dig* macht seinen Job wirklich prima. **7** | Das Teil braucht ein bisschen Zeit, um so richtig zur Höchstform aufzulaufen, macht dann aber echt Spaß: Putzige Grafik, unterhaltsames Spielprinzip und ein Leveldesign mit Suchtfaktor. Ich find's klasse! **8** |
|  Mega Man: Battle Chip Ch. (Wii U VC) ∅ Wertung: 5,75 // Test S. 69 | Die *Mega Man*-Serie hat Höhen und Tiefen, und dieses Spin-off fällt eher in letztere Kategorie. Das Spiel überzeugt durch ordentlich Abwechslung, hat aber Gameplay-Macken, die es im Mittelmaß versinken lassen. **6** | Eine bekannte Reihe mit frischen Ideen oder Spin-offs aufzulockern unterstütze ich immer. Doch nicht jede kreative Idee resultiert automatisch in einem tollen Spiel. So reicht es leider nur für die Mittelklasse. **6** | Was macht ein gelungenes Taktik-RPG aus? Eben, das komplexe Ausklügeln einer Strategie mit der eigenen Truppe. Und genau das ist in *Battle Chip Challenge* nicht möglich. Mega Man, ab in die Werkstatt. **5** | Für mich ist *Battle Chip Challenge* ein hervorragendes Beispiel dafür, wie eine einzige leicht blöde Idee an einer neuralgischen Stelle das komplette Gameplay eines Spiels in die Grütze ziehen kann. Schade™! **6** |
| Mario Golf: Advance Tour (Wii U VC) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 70 | Als das Spiel damals auf dem Game Boy Advance erschien, machte ich wochenlang nichts anderes mehr, als stundenlang über den virtuellen Golfplatz zu jagen – und auch heute noch macht's viel Spaß! **8** | Im Gegensatz zu Marco kann ich nicht nur mit Marios Sportspielen nicht viel anfangen, sondern sogar mit Sportspielen im Allgemeinen. Entsprechend lässt mich Advance Tour – trotz seiner Qualität – kalt. **6** | Mit Marios Sporttiteln, von *Mario Smash Football* vielleicht mal abgesehen, konnte ich nie etwas anfangen. Besonders mit *Mario Golf* kann ich trotz seines präzisen Spielsystems einfach nicht einlochen. **6** | Nintendos Klempner-Crew, Golf und Spielkonsolen zum Mitnehmen – diese Kombination passt seit Uralt-Game-Boy-Tagen einfach immer wieder perfekt zusammen. Mach mal einer das Grün frei – „FOREEEE!“ **8** |

# TESTEN UND FETT SPAREN!

**Zum Kennenlernen:**
**Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!**
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

**Jetzt 33% Rabatt**

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

**ODER**

**The Legend of Zelda: The Minish Cap**
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

**ODER**

**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

**ODER**

**Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword**

Das *Zelda*-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

**Einfach und bequem online abonnieren:**

**shop.n-zone.de**

**Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.**

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

**Absender** *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

862344

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

**Wann erscheint was?** Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

# Wii U

| | TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|---|
| | **September** | | |
| Test S. 46 | Hyrule Warriors | Nintendo | 19. September 2014 |
| | **2014/2015** | | |
| | UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer 2 | Bandai Namco | 03. Oktober 2014 |
| Vorschau S. 30 | Skylanders: Trap Team | Activision | 10. Oktober 2014 |
| | Just Dance 2015 | Ubisoft | 23. Oktober 2014 |
| | UPDATE Bayonetta 1 + 2 | Nintendo | 24. Oktober 2014 |
| | NEU Disney Planes: Fire & Rescue | Little Orbit | 04. November 2014 |
| | UPDATE Lego Batman 3: Jenseits von Gotham | Warner Interactive | 14. November 2014 |
| Vorschau S. 36 | UPDATE Sonic Boom: Lyrics Aufstieg | Sega | 21. November 2014 |
| | NEU Die Pinguine aus Madagascar | Little Orbit | 25. November 2014 |
| Vorschau S. 32 | Disney Infinity 2.0 | Disney Interactive | Herbst 2014 |
| | Super Smash Bros. Wii U | Nintendo | Ende 2014 |
| | Watch Dogs | Ubisoft | Ende 2014 |
| | Scribblenauts Unmasked | Warner Interactive | 2014 |
| | Captain Toad: Treasure Tracker | Nintendo | Januar 2015 |
| | Mario Maker | Nintendo | Anfang 2015 |
| | Project Giant Robot | Nintendo | Anfang 2015 |
| | Splatoon | Nintendo | Anfang 2015 |
| | Yoshi's Woolly World | Nintendo | Anfang 2015 |
| | Kirby and the Rainbow Curse | Nintendo | 2015 |
| | Mario Party 10 | Nintendo | 2015 |
| | Project Cars | Bandai Namco | 2015 |
| | Project Guard | Nintendo | 2015 |
| | Star Fox Wii U | Nintendo | 2015 |
| | The Legend of Zelda Wii U | Nintendo | 2015 |
| | Xenoblade Chronicles X | Nintendo | 2015 |
| | **Weitere Ankündigungen** | | |
| | Devil's Third | Nintendo | Nicht bekannt |
| | UPDATE Falling Skies: The Game | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| | NES Remix 1 + 2 | Nintendo | Nicht bekannt |
| Vorschau S. 22 | UPDATE Project Zero 5 | Nintendo | Nicht bekannt |
| | Shin Megami Tensei X Fire Emblem | Nintendo | Nicht bekannt |
| | **Wii U eShop** | | |
| | UPDATE Cubemen 2 | Nnooo | 04. September 2014 |
| | NEU Kickbeat: Special Edition | ZEN Studios | 16. September 2014 |
| | UPDATE Art of Balance | Shin'en | September 2014 |
| Vorschau S. 34 | UPDATE Shovel Knight | Yacht Club Games | September 2014 |
| | UPDATE Teslagrad | Rain Games | September 2014 |
| | NEU Costume Quest 2 | Midnight City | 07. Oktober 2014 |
| | Dreamfall Chapters: The Longest Journey | Red Thread Studios | November 2014 |
| | NEU Gone Home | Midnight City | Dezember 2014 |
| | 6180 to the Moon | Turtle Cream | 3. Quartal 2014 |
| | Starwhal: Just the Tip | Breakfall | 3. Quartal 2014 |
| | NEU Blok Drop X Twisted Fusion | RCMADIAX | Herbst 2014 |
| | UPDATE Pier Solar and the Great Architects | WaterMelon | Herbst 2014 |
| | UPDATE Tengami | Nyamyam | Herbst 2014 |
| | Chromophore: The Two Brothers D.C. | Ackkstudios | 4. Quartal 2014 |
| | UPDATE Citizens of Earth | Atlus | 4. Quartal 2014 |
| | NEU High Strangeness | Midnight City | 4. Quartal 2014 |
| | UPDATE Ittle Dew | Ludosity | 4. Quartal 2014 |
| | Lone Survivor | Curve Digital | 4. Quartal 2014 |
| | UPDATE Stealth Inc. 2 | Curve Digital | 4. Quartal 2014 |
| | Swords & Soldiers 2 | Ronimo Games | 4. Quartal 2014 |
| | UPDATE The Swapper | Curve Games | 4. Quartal 2014 |
| | Twisted Fusion | Leuvision | 4. Quartal 2014 |
| | Alphadia Genesis | Natsume Inc. | Ende 2014 |
| | Hyper Light Driver | Heart Machine | Ende 2014 |
| | UPDATE Nihilumbra | Beautifun Games | Ende 2014 |

# Wii U (Fortsetzung)

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| UPDATE 90's Arcade Racer | Nicalis | 2014 |
| Aban Hawkins and the 1000 Spikes | Nicalis | 2014 |
| Art Academy Wii U | Nintendo | 2014 |
| A.N.N.E. | Gamesbymo | 2014 |
| Aztez | Team Colorblind | 2014 |
| Assault Android Cactus | Witch Beam | 2014 |
| A World of Keflings | NinjaBee | 2014 |
| UPDATE Ballpoint Universe: Infinite | Arachnid Games | 2014 |
| UPDATE Chariot | Prima Originals | 2014 |
| Chimpuzzle | CW Games | 2014 |
| Chomp Chomp Chomp Party | Nicht bekannt | 2014 |
| Dex | Treadlocks | 2014 |
| Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara | Capcom | 2014 |
| FAST Racing Neo | Shin'en | 2014 |
| Flavoured Cats | CW Games | 2014 |
| Forced | BetaDwarf | 2014 |
| forma.8 | MixedBag | 2014 |
| UPDATE Infinity Runner | Wales Interactive | 2014 |
| Knytt Underground | Ripstone | 2014 |
| Lobodestroyo | Lefthandes Studios | 2014 |
| March of War | ISOTX | 2014 |
| Mutant Mudds Deluxe | Renegade Kid | 2014 |
| Oddworld: New 'n' Tasty | Oddworld Inhabitants | 2014 |
| Ping 1.5+ | Nami Tentou Mushi | 2014 |
| Q.U.B.E.: Director's Cut | Toxic Games | 2014 |
| UPDATE Shantae and the Pirate's Curse | WayForward | 2014 |
| Shantae: Half-Genie Hero | WayForward | 2014 |
| Stick It to the Man | Zoink! | 2014 |
| The Fall | Over The Moon | 2014 |
| The Girl and the Robot | Nicht bekannt | 2014 |
| The Unlikely Legend of Rusty Pup | Nicht bekannt | 2014 |
| Road Redemption | Darkseas Games | 2014 |
| Wonder Flick | Level-5 | 2014 |
| UPDATE Affordable Space Adventures | KnapNok Games | 1. Quartal 2015 |
| NEU Beatbuddy | Threaks | 1. Quartal 2015 |
| NEU Rive | Two Tribes | 1. Quartal 2015 |
| Mario vs. Donkey Kong Wii U | Nintendo | 2015 Vorschau S. 38 |
| Mighty No. 9 | Comcept | 2015 |
| Cult County | Renegade Kid | Nicht bekannt |
| Cryamore | NostalgiCO | Nicht bekannt |
| Aqua Moto Racing Utopia | Zordix | Nicht bekannt |
| FAST Racing Neo | Shin'en | Nicht bekannt |
| Festival of Magic | SnowCastle Games | Nicht bekannt |
| Forgotten Memories | Psychoz Interactive | Nicht bekannt |
| Heart Forth, Alicia | Alonso Martin | Nicht bekannt |
| Hover: Revolt of Gamers | Midgar Studio | Nicht bekannt |
| Insanity Blade – The Arcade Experience | Casual Bit Games | Nicht bekannt |
| Trine: Enchanted Edition | Frozenbyte | Nicht bekannt |
| **Wii U Virtual Console** | | |
| NEU Castlevania 3: Dracula's Curse | Konami | 04. September 2014 |
| UPDATE Gargoyle's Quest 2: The Demon Darkness | Capcom | 04. September 2014 Test S. 69 |
| Breath of Fire | Capcom | 2014 |
| Demon's Crest | Capcom | 2014 |
| Mega Man 7 | Capcom | 2014 |
| Mega Man X3 | Capcom | 2014 |
| Mega Man Zero | Capcom | 2014 |
| Mighty Final Fight | Capcom | 2014 |
| Street Fighter 2010: The Final Fight | Capcom | 2014 |
| Castlevania: Aria of Sorrow | Konami | Nicht bekannt |
| Castlevania: Dracula X | Konami | Nicht bekannt |
| F-Zero: GP Legend | Nintendo | Nicht bekannt |
| Golden Sun: Die verlorene Epoche | Nintendo | Nicht bekannt |
| NEU Mappy-Land | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| NEU Medabots: Rokusho | Natsume | Nicht bekannt |
| Mega Man Battle Network 2 | Capcom | Nicht bekannt |
| Mega Man Battle Network 3 Blue | Capcom | Nicht bekannt |
| Mega Man Battle Network 3 White | Capcom | Nicht bekannt |
| Mega Man Zero 2 | Capcom | Nicht bekannt |
| Namco Museum | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| Nobunaga's Ambition | Tecmo Koei | Nicht bekannt |
| Onimusha Tactics | Capcom | Nicht bekannt |
| Super Mario Ball | Nintendo | Nicht bekannt |

# 3DS

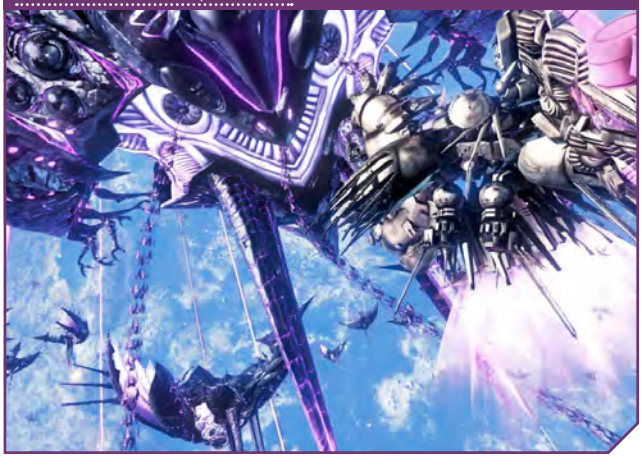
| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| **September** | | |
| Disney Violetta: Rhythm & Music | Little Orbit | 19. September 2014 |
| UPDATE Tenkai Knights: Brave Battle | Bandai Namco | 19. September 2014 |
| Test S. 56 Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call | Koch Media | 19. September 2014 |
| Winx Club: Saving Alfea | Little Orbit | 23. September 2014 |
| Test S. 52 Fantasy Life | Level 5 | 26. September 2014 |
| FIFA 2015 | Electronic Arts | September 2014 |
| **2014/2015** | | |
| UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer 2 | Bandai Namco | 03. Oktober 2014 |
| Vorschau S. 16 Super Smash Bros. 3DS | Nintendo | 03. Oktober 2014 |
| Vorschau S. 30 Skylanders: Trap Team | Activision | 10. Oktober 2014 |
| NEU Petz Beach | Ubisoft | 16. Oktober 2014 |
| NEU Petz Countryside | Ubisoft | 16. Oktober 2014 |
| Vorschau S. 39 Disney Magical World | Nintendo | 24. Oktober 2014 |
| Big Hero 6 | Gamemill | 28. Oktober 2014 |
| Cartoon Network: Backlot Party | Little Orbit | 28. Oktober 2014 |
| Cooking Mama 5: Bon Appetit | Majesco | Oktober 2014 |
| Disney Planes: Fire & Rescue | Little Orbit | 04. November 2014 |
| NEU Ultimate NES Remix | Nintendo | 07. November 2014 |
| UPDATE Lego Batman 3: Jenseits von Gotham | Warner Interactive | 14. November 2014 |
| Adventure Time: The Secret of the N. K. | Little Orbit | 18. November 2014 |
| Vorschau S. 26 Pokémon Omega Rubin | Nintendo | 21. November 2014 |
| Vorschau S. 26 Pokémon Alpha Saphir | Nintendo | 21. November 2014 |
| Vorschau S. 37 UPDATE Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall | Sega | 21. November 2014 |
| NEU Die Pinguine aus Madagascar | Little Orbit | 25. November 2014 |
| UPDATE Persona Q: Shadow of the Labyrinth | Atlus | 28. November 2014 |
| UPDATE Saban's Power Rangers Super Megaforce | Bandai Namco | 29. November 2014 |
| FIFA 15 | Electronic Arts | November 2014 |
| Harvest Moon 3D: The Lost Valley | Natsume | Herbst 2014 |
| Tetris Ultimate | Ubisoft | Herbst 2014 |
| WRC 2014 | Bigben Interactive | 4. Quartal 2014 |
| Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging | Nintendo | 2014 |
| Legends of Oz: Dorothy's Return | GameMill Entertainment | 2014 |
| Scribblenauts Unmasked | Warner Interactive | 2014 |
| The Legend of Korra: A New Era Begins | Activision | 2014 |
| Monster Hunter 4 Ultimate | Nintendo | Anfang 2015 |
| Code Name: S.T.E.A.M. | Nintendo | 2015 |
| Fossil Fighters: Frontier | Red Entertainment | 2015 |
| Hatsune Miku: Project Mirai Remix | Sega | 2015 |
| **Weitere Ankündigungen** | | |
| Bravely Second | Nintendo | Nicht bekannt |
| Comic Studio | Collavier | Nicht bekannt |
| Disney Infinity 2 | Disney Interactive | Nicht bekannt |
| Entrial Odyssey 2: Heroes of Lagaard | Atlus | Nicht bekannt |
| Final Fantasy Explorers | Square Enix | Nicht bekannt |
| Great Ace Attorney | Capcom | Nicht bekannt |
| Harvest Moon: Connect to the New Land | Marvelous AQL | Nicht bekannt |
| One Piece: Super Grand Battle X | Bandai Namco | Nicht bekannt |

# 3DS (Fortsetzung)

| TITEL | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|
| Senran Kagura 2: Deep Crimson | Marvelous AQL | Nicht bekannt |
| Story of Seasons | XSEED | Nicht bekannt |
| Tales of the World: Reve Unitia | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| NEU Xenoblade Chronicles | Nintendo | Nicht bekannt |
| NEU Youkai Watch | Level-5 | Nicht bekannt |
| **3DS eShop** | | |
| NEU European Conqueror 3D | CIRCLE Entertainment | 04. September 2014 |
| UPDATE Shovel Knight | Yacht Club Games | September 2014 Vorschau S. 34 |
| KORG DSN-12 | Detune | September 2014 |
| UPDATE Shin Megami Tensei 4 | Atlus | Ende Oktober 2014 |
| Gunman Clive 2 | Hörberg Productions | Herbst 2014 |
| UPDATE Whoa Dave! | Gaijin Games | Herbst 2014 |
| UPDATE Citizens of Earth | Atlus | 4. Quartal 2014 |
| Moon Chronicles (Episode 1) | Renegade Kid | 4. Quartal 2014 |
| UPDATE Tappingo 2 | Goodbye Galaxy Games | 4. Quartal 2014 |
| UPDATE Azure Striker Gunvolt | Into Creates | Ende 2014 |
| Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy | Capcom | Ende 2014 |
| Aban Hawkins and the 1000 Spikes | Nicalis | 2014 |
| Dragon Fantasy | The Muteki Corporation | 2014 |
| Grinsia | Nicalis | 2014 |
| Mutant Mudds 2 | Renegade Kid | 2014 |
| UPDATE Shantae and the Pirate's Curse | WayForward | 2014 |
| Strike Force Foxx | Big John Games | 2014 |
| Swords & Soldiers 3D | Circle Ent. | 2014 |
| The Unlikely Legend of Rusty Pup | Nicht bekannt | 2014 |
| UPDATE Thorium Wars: Attack of the Skyfighter | Big John Games/3PM Games | 2014 |
| UPDATE Blast 'em Bunnies | Nnooo | 2015 |
| Mighty No. 9 | Comcept | 2015 |
| NEU Moon Chronicles (Episode 2) | Renegade Kid | 2015 |
| UPDATE Treasurenauts | Renegade Kid | 2015 |
| UPDATE Xeodrifter | Renegade Kid | 2015 |
| Johnny Dynamite | Enjoy Gaming | Nicht bekannt |
| Picross e5 | Jupiter | Nicht bekannt |
| **3DS Virtual Console** | | |
| UPDATE Mega Man Xtreme | Capcom | 04. September 2014 |
| Harvest Moon 2 | Natsume | 2014 |
| Lufia: The Legend Returns | Natsume | 2014 |
| UPDATE Mega Man Xtreme | Capcom | 2014 |
| UPDATE Mega Man Xtreme 2 | Capcom | 2014 |
| Game & Watch Gallery 3 | Nintendo | Nicht bekannt |
| Gargoyle's Quest 2: The Demon Darkness | Capcom | Nicht bekannt |
| Harvest Moon 3 | Natsume | Nicht bekannt |
| NEU Mappy-Land | Bandai Namco | Nicht bekannt |
| Mighty Final Fight | Capcom | Nicht bekannt |
| Street Fighter 2010: The Final Fight | Capcom | Nicht bekannt |

## XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015



## XENOBLADE CHRONICLES (3DS)

**Hersteller:** Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Nicht bekannt

# HYRULE WARRIORS

**Action** Tolles Spin-off oder nur ein müder Sandkastenklopper? Nach rund 100 Stunden Testlauf lichtet sich der Nebel auf dem N-ZONE-Schlachtfeld und bringt die Wahrheit ans Tageslicht.

Wann immer das Böse versucht, die Macht des Triforce an sich zu reißen und das Königreich Hyrule zu unterjochen, erscheint irgendwo ein junger Krieger im grünen Gewand und bringt die dunklen Mächte erfolgreich zur Strecke – So war es und so wird es in der weltberühmten Videospielreihe *The Legend of Zelda* immer sein. Könnte man jedenfalls meinen, gäbe es da nicht dieses Spiel namens *Hyrule Warriors*, welches die gewohnte Mixtur der Reihe ordentlich umkrempelt. Das stellt nach der HD-Neuauflage von *The Wind Waker* nicht nur das nächste große *Zelda*-Spiel auf der Wii U dar, es ist zugleich das Ergebnis eines Gemeinschaftsprojekts, wie es Nintendo mit seiner gut behüteten Serie schon lange nicht mehr gewagt hat. Niemand anderes als Koei Tecmo, die Macher der *Dynasty Warriors*-Reihe, durften sich an der weltberühmten Reihe versuchen und das weltberühmte Setting in ihr Schlachten-Korsett zwängen.

## Frauen an die Front

Bereits in Sachen Story haben sich die Entwickler, wohlweislich in Kooperation mit dem gegenwärtigen Kopf der Reihe, Eiji Aonuma, einige Veränderungen überlegt. So erwacht Jungspund Link zu Beginn des Spiels nicht wie sonst üblich aus verheißungsvollen Träumen, sondern

Selbst wenn eure Verbündeten nicht so kraftvoll reinhauen wir ihr selbst: Ratschläge solltet ihr beherzigen, da die Mission ansonsten schnell verloren ist.

Eine Sprachausgabe ist auch in *Hyrule Warriors* immer noch tabu. Unterhalten wird sich nur in Textform samt den bekannten Lauten wie Seufzern oder Lachern.

**Wie einst in *Twilight Princess* nutzt Zelda die Lichtpfeile auch mal wieder selbst und überlässt den Spaß nicht immer nur Link. Ob es Zanto und Ghirahim auch so freut?**

steht schon festen Fußes als Rekrut im Dienste von Prinzessin Zelda im Trainingsareal des Schlosses. Kein passender Zeitpunkt für den Serien-Protagonisten, denn am Horizont marschiert schon ein gewaltiges Heer an Monstern auf, angeführt von der diabolischen wie aufreizenden Zauberin Cia. Bevor ihr jetzt in Panik versucht, drei Amulette für den Zugang zum Master-Schwert aufzutreiben: Beruhigt euch und trinkt erst mal eine Lon-Lon-Milch. Prinzessin Zelda und ihre Vertraute Impa höchstpersönlich nehnmen an der Spitze der königlichen Armee den Kampf auf, anstatt sich wie sonst immer zu verstecken. Ist schon dieser Mut zum offenen Konflikt ein Novum der Reihe, geht Koei Temco noch einen Schritt weiter: Neben Link sind auch Zelda, Impa sowie weitere bekannte Figuren der Reihe in *Hyrule Warriors* im Verlauf der Story freispielbar. Damit möglichst viele von ihnen in dem Feldzug die Klinge kreuzen dürfen, werden kurzerhand mehrere *Zelda*-Epochen per Zeitportal an einem gemeinsamen Ort miteinander verbunden. Vielleicht nicht der innovativste Weg für dieses Vorhaben, auch weil die Zwischensequenzen sich in puncto Dialoge sehr zurückhalten. Insgesamt hat der Plot von *Hyrule Warriors* jedoch genügend Fleisch auf den Rippen, um dem Spieler nicht die Lust am Weiterkommen zu rauben. Langfristig motivierender ist ohnehin eher das hinter dem Spiel stehende Gameplay, welches euch als Ein-Mann-Armee gegen die feindlichen Horden Cias schickt. Vereinzelte Gegner oder gar kleine Ansammlungen können euch kaum zur Gefahr werden und dienen in *Hyrule Warriors* eher dazu, euren Kill-Counter und somit eure Erfahrungspunkte nach oben zu treiben. Beides nimmt schnell große Ausmaße an, wenn pro Schlacht Tausende von Feinden euren schick inszenierten Angriffen zum Opfer fallen. Gefährlicher und für den Verlauf der Schlacht auch wichtiger sind hingegen die Offiziere und Kommandanten, welche die Streitkräfte auf beiden Seiten ins Feld führen. Kampftechnisch weitaus versierter sind sie obendrein noch in der Lage, die auf der Karte verteilten Stützpunkte einzunehmen und eure eigenen Befehlshaber in die Flucht zu schlagen. Geht euer Hauptquartier in die Hand des Gegners über oder bestimmte Charaktere beißen ins Gras, macht es keinen Unterschied mehr, ob ihr 2.000 oder 3.000 Seelen auf dem Gewissen habt. Trotz des klar auf die Action gesetzten Fokus solltet ihr daher immer eine Strategie im Hinterkopf behalten und

**Je nach Option, gerade im Abenteuer-Modus, solltet ihr mit jeweils passenden Charakteren und Elementar-Eigenschaften antreten.**

**Einfache Fußsoldaten sind keine Bedrohung. Anführer-Individuen wie diese Nachtschwärmer können euch und euren Truppen allerdings gefährlich werden.**

**Ein seltener Anblick und eines der Highlights vom Spiel: Als Ganondorf seht ihr die gewohnte Story mal aus einem komplett anderen Winkel.**

überlegen, welche Basis ihr zuerst einnehmt oder ob ihr vorher lieber nicht den Stoßtrupp aufs Korn nehmt, der gerade auf euren General zumarschiert.

### Massig zu tun

Während ihr im Story-Modus auf bestimmte Figuren beschränkt seid, dürft ihr im Freien oder Abenteuer-Modus mit dem Charakter eurer Wahl losziehen. Gerade der letzte der beiden Modi ist mehr als nur ein kurzer Tagestrip und hat für Langzeitmotivierte eine Menge zu bieten: Auf einer Weltkarte, die 1:1 der Oberwelt des ersten *The Legend of Zelda* entspricht, warten pro Spielabschnitt verschiedene Aufgaben auf euch, die sich erheblich von den eher einfachen Missionen des Story-Modus unterscheiden. Die Bandbreite reicht hier von Monsterjagden über Quiz-Duelle bis hin zu ausufernden Massenschlachten, in denen ihr euch einer Übermacht stellen müsst. Nicht minder umfangreich fallen eure Belohnungen dafür aus: Herzteile, Skulltulas, Bonuswaffen und freischaltbare Spielfiguren sind auf der gesamten Karte verteilt. Schnell fällt es schwer, sich zu entscheiden, wo man als Nächstes Beute machen soll. Einen Abstecher Richtung Basar solltet ihr dabei möglichst oft einplanen. Auf dem Schlachtfeld gefundene Materialien können dort dazu verwendet werden, um den Charakter eures Vertrauens zu verbessern. In der Hitze des Gefechts macht sich

## DAS ABENTEUER BEGINNT – IN 8-BIT

**Ein jedes *Zelda* hat abseits der Hauptgeschichte immer jede Menge Zusatzinhalte auf dem Buckel. *Hyrule Warriors* möchte mit dieser Tugend nicht brechen. Und tut es dank des umfangreichen Abenteuer-Modus auch nicht, der euch noch um einige Dutzend Stunden länger an die Wii U fesseln wird. Auf dass alle Skulltulas euch gehören mögen!**

Wer nach rund zehn bis fünfzehn Stunden mit dem Story-Modus von *Hyrule Warriors* durch ist, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit noch nicht genug von dem Spiel haben. Erst recht nicht *Zelda*-Fans, die mit anderen Titeln ihrer Lieblingsreihe ansonsten immer weit länger beschäftigt sind. Für all jene, die nach dem Abspann noch nicht genug haben, wurde der Abenteuer-Modus ins Spiel integriert. Satte 128 Missionen warten auf ebenso vielen Schlachtfeldern darauf, von euch erfolgreich absolviert zu werden. Nicht immer habt ihr hier die freie Auswahl beim Charakterbildschirm: Oft wird euch der Kämpfer samt Waffe fest vorgegeben, was bei schweren Stages mit noch unerfahrenen Helden anfangs für Probleme sorgen könnte. Um das nächstgelegene Areal betreten zu dürfen, ist ein Sieg jedoch unabdingbar. In gnädigen Fällen reicht dafür eine niedrige C-Bewertung, in ertragreiche Gegenden schafft ihr es jedoch nur mit einem goldenen A-Ranking. Für die auf der Karte versteckten Belohnungen reicht es zudem nicht aus, einfach nur die Mission erfolgreich zu beenden. Damit prestigeträchtige Level-3-Waffen in eurer Kammer landen, müsst ihr sie mit aus *The Legend of Zelda* entnommenen Gegenständen freischalten. Diese wiederum gibt es ebenfalls als Belohnung für bestandene Abenteuer-Missionen, Voraussetzungen erfüllen müsst ihr dafür aber nicht. Damit ihr auch wisst, wo Bomben und Eispfeile eingesetzt werden müssen, benötigt ihr zusätzlich noch einen Kompass, der verdächtige Stellen aufdeckt. Die aus *The Legend of Zelda* entnommene Karte ist nicht das einzige Areal, das zum Erkunden einlädt. Sammelt ihr fleißig die versteckten Skulltulas, könnt ihr insgesamt fünf Bonusbilder und damit verknüpfte Extra-Karten freischalten. Was euch wohl am Ende von ihnen erwartet?

**Habt ihr mit dem Kompass Geheimnisse erspäht, braucht es nur noch einen weiteren dazu passenden Gegenstand, um die Belohnung aufzudecken.**

**Links dunkles Alter Ego tauchte zum ersten Mal in *The Adventure of Link* auf. Glasklar, dass er dem Original auch in *Hyrule Warriors* die Leviten lesen möchte.**

eine zweite Heiltrank-Flasche oder ein verlängerter Balken für Spezialangriffe durchaus bezahlt. Fallen die Kategorien hier bei jeder Figur gleich aus, dürft ihr immerhin bei den Waffen Kreativität walten lassen. Jede davon hat einen bis sechs freie Slots, die ihr mit Upgrades auffüllen könnt. Diese wiederum erhaltet ihr nur von anderen Waffen und müsst die gewünschte Fertigkeit in das Kriegswerkzeug eurer Wahl kombinieren. Die klassischen Rubine wiederum finden in zwei Kategorien Verwendung: Im Zusammenspiel mit den gerade schon erwähnten Materialien dürft ihr vor dem Kampf Spezialtränke brauen, deren Effekt nur für den bevorstehenden Kampf anhält. Teurer, jedoch auch zeitsparender hingegen ist der Trainingsraum, wo ihr auf der Bank sitzende Charaktere für bare Münze hochstufen dürft. Die Maximalgrenze hierbei ist aber auf euren aktuell stärksten Kämpfer festgelegt. Ideal, wenn ihr Aufträge mit einer nicht so beliebten Figur erledigen müsst, diese aber von Haus aus noch zu schwach ist. Zwar ist den Machern eine abwechslungsreiche, wenn auch zum Großteil weibliche Heldenmischung gelungen, ein paar Charaktere aus älteren *Zelda*-Klassikern oder Randfiguren hätten aber bestimmt nicht geschadet. Potenzial für DLC, der zwischenzeitlich schon angekündigt wurde, ist also vorhanden.

**Link ist im Angesicht der Großen Fee, die in dieser Form aus *Ocarina of Time* bekannt ist, genauso verstört wie die Spieler anno 1998.**

## Krieg ist hässlich

Was sich mit ein paar Updates jedoch nicht so einfach wegretuschieren lässt, sind die vielen kleinen Mängel, welche die Mutterserie *Dynasty Warriors* seit Anbeginn plagen und auch vor *Hyrule Warriors*, trotz Nintendos wachsamen Augen, nicht Halt gemacht haben. Ein kurzer Blick auf den Startbildschirm, bei dem die Kamera langsam über die Ebene von Hyrule fährt, reicht schon aus, um die grafischen Mängel des Spiels zu erkennen. Im Kampf selbst

**Je hochwertiger eure Waffe ist, desto mehr Schaden verursacht sie und kann in mehreren Slots weiter verstärkt werden. Wie genau, bleibt euch überlassen.**

**Nach ihren Spezialangriffen sind die Gegner offen für Gegenangriffe. Ist die silberne Anzeige leer, schlagt ihr besonders hart zu.**

**Was für ein ungewohntes Bild: Link und Ganondorf treten gemeinsam gegen eine Gohma-Spinne an. Monster wie diese tauchen öfters im Spiel auf.**

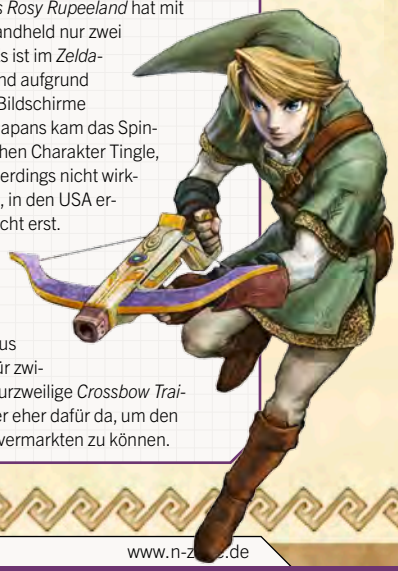
wird die Befürchtung dann offensichtlich. In die Jahre gekommene Texturen, unsaubere Übergänge bei Objekten in der Umgebung und eine in die Knie gehende Framerate, sobald der Bildschirm vor Gegnern nur so überquillt, sind nur ein paar der technischen Probleme, denen ihr euch in *Hyrule Warriors* stellen müsst. Richtig fatal wird es im lokalen Koop-Modus, wo das Spielgeschehen zwischen TV und Gamepad aufgeteilt und die Grafikleistung heruntergeschraubt wird. Das Resultat erreicht dann in den schlimmsten Fällen PS2-Niveau und machte das kooperative Schnetzeln immer wieder zur Tortur, weil das Gegneraufkommen radikal dezimiert wurde und neue Feinde aus dem Nichts vor der eigenen Nase auftauchten. Zugute halten kann man *Hyrule Warriors* jedoch die optische Gestaltung der Spielwelten, die sich architektonisch oftmals nahe an der Vorlage befindet, auch wenn es hier eindeutig qualitative Unterschiede gibt. Siegelhain und Todesberg sehen klar eine Spur schlechter aus als zum Beispiel der Tempel der Seelen oder die Gerudo-Wüste. Hervorragend gelungen sind den Machern hingegen das Charakterdesign

## ZELDA UND DIE SPIN-OFFS

**Die bewährte *Zelda*-Mixtur verlässt nur selten den Pfad, auf dem sie sonst so erfolgreich wandelt. Eine Grätsche zur Seite muss aber manchmal auch sein.**

Hält man sich in den Regionen von *The Legend of Zelda* auf, kann man die Serie grundsätzlich in zwei Sparten aufteilen. Auf der einen Seite stehen natürlich die großen Titel, die immer mehrere Jahre Wartezeit mit sich bringen, bis sie dann endlich auf Nintendos aktueller Konsole erscheinen. Die Zeit dazwischen wird durch diverse Handheld-Titel qualitativ aber immer sehr gut ausgefüllt, sodass *Zelda*-Fans keinen Grund zur Besorgnis haben. Doch Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn sie nicht immer noch die eine oder andere Lücke finden würden, in die noch ein ungewöhnliches Spiel reinpasst. Das ging früher los, als man meinen möchte: Schon 1989 erschien ein *The Legend of Zelda* für Nintendos damals noch halbwegs relevantes Game&Watch-System, das einige Anleihen an *The Adventure of Link* aufwies. Vor allem die Seitenperspektive erinnert stark an Links zweites Abenteuer auf dem NES. Der Titel wird auch heute noch oft mit der *The Legend of Zelda*-Game Watch verwechselt, eine LCD-Armbanduhr mit integriertem Videospiel.

Das rund 18 Jahre später auf dem DS erschienene *Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland* hat mit dem Game&Watch-Handheld nur zwei Sachen gemeinsam: Es ist im *Zelda*-Kosmos angesiedelt und aufgrund des Systems auf zwei Bildschirme aufgeteilt. Außerhalb Japans kam das Spin-off mit dem exzentrischen Charakter Tingle, wie die Figur selbst, allerdings nicht wirklich beim Publikum an, in den USA erschien das Spiel gar nicht erst. Dafür durften die Amis als Erste bei *Link's Crossbow Training* mit der Wiimote herumballern. Durchaus ein nettes Spielchen für zwischendurch war das kurzweilige *Crossbow Training* in erster Linie aber eher dafür da, um den Wii Zapper ordentlich vermarkten zu können.



**Je stärker die Combos eines Charakters werden, desto imposanter auch die Effekte. Ebenso wie ihr Wirkungsgrad.**

**MEINUNG**
Viktor Eippert

**„Die toll umgesetzten *Zelda*-Elemente machen den Unterschied!“**

An *Dynasty Warriors* habe ich mich zwar schon mal gewagt, bin aber nie wirklich damit warm geworden. *Hyrule Warriors* hingegen hat mich nach wenigen Stunden schon nicht mehr losgelassen – und das, obwohl es die gleichen Schwächen vorweist wie *Dynasty Warriors*. Doch die liebevolle Umsetzung der *Zelda*-Thematik, der Charaktere und der typischen *Zelda*-Elemente sorgt einfach für so viel Atmosphäre, dass mich das monotone Spielprinzip nicht mehr stört. Sehr stark finde ich dabei den Abenteuer-Modus, der nicht nur eine Hommage an *The Legend of Zelda* vom NES ist, sondern auch meine Sammelleidenschaft entfacht.

und die akustische Untermalung – ob nun Eigenkreationen oder Metal-Remixes der bekannten Musikstücke. Eine Ausnahme bildet hier vielleicht Lana, die sich als Anime-Girlie mit dem Bewegungsrepertoire eines J-Pop-Idols doch ein wenig zu sehr von der restlichen Heldenriege abhebt.

Überhaupt sind es all die *Zelda*-typischen Elemente des Spiels, die *Hyrule Warriors* trotz seiner eklatanten Mängel am Ende zum sicheren Spielspaß-Ufer geleiten. Das Zerschneiden der Grasbüschel, wo plötzlich grüne Magie-Fläschchen herausploppen. Der benötigte große Schlüssel für die gegnerische Festung am Ende. Links verschwiegene Art und wie er das Reden lieber seiner Fee überlässt. Die über das Schlachtfeld fegende Hühnerhorde, die ihr durch ein paar Schwerthiebe zu viel verärgert habt. Der Einsatz von Bogen, Bumerang oder Enterhaken gegen fette Monster. Die Liste könnte noch lange so weitergehen, doch ihr solltet wissen, worauf wir hinauswollen: *Hyrule Warriors* ist ein prima Spin-off mit jeder Menge *Zelda*-Fanservice geworden, auch wenn es nicht an das durchdachte Spieldesign eines „echten“ *The Legend of Zelda* herankommt. Doch wo hat man schon mal die Gelegenheit, mit dem fies lachenden Ganondorf durch die Regimenter Hyrules zu wüten? Eben, nirgendwo!

**Marco Cabibbo**

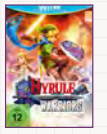
**Die Hintergrundstory von *Hyrule Warriors* reißt keine Deku-Bäume aus, aber sie hält einen jederzeit motiviert bei Laune.**

**MEINUNG**
Marco Cabibbo

**„Schlacht verloren, aber Krieg gewonnen – *Hyrule Warriors* geht als Sieger hervor.“**

*Hyrule Warriors* dürfte nur die wenigsten Spieler dazu verleiten, sich die zugrunde liegende Hauptserie *Dynasty Warriors* einmal näher anzuschauen. Dafür sind die typischen Mängel der Serie einfach zu präsent und wen es vor zweck- bis mittelmäßiger Grafik schaudert, wird mit *Hyrule Warriors* so seine Probleme bekommen und nicht gescheit warm werden. Im Umkehrschluss zieht es aber wohl viele Krieger der Dynastie in die noch unerforschten Gefilde von Hyrule: Das Setting der legendären Reihe ist hervorragend umgesetzt worden, auch wenn ich mir mehr ältere und unterpräsentierte Charaktere gewünscht hätte. Wenn ihr als *Zelda*-Fan etwas mit Massenschlachten und exzessivem Grinding anfangen könnt, ist das ein Anwärter für euer Spiel des Jahres.

## Hyrule Warriors



**Termin:** 19. September 2014
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Omega Force
**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren
**Preis:** ca. 50 Euro

**GRAFIK** 6
Gutes Charakterdesign und einige schön gestaltete Welten retten *Hyrule Warriors* vor dem Absturz.

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** Englisch/Deutsch
Die Musikabmischung geht voll auf: Treibende Metal-Riffs treffen auf die bekannten *Zelda*-Melodien.

**STEUERUNG** 7
**WiiU-Gamepad:** ☑ **Nunchuk:** ☑
**Pro-Controller:** ☑ **WiiFB:** ☑
**Besonderheiten:** Zweiter Spieler auf dem Gamepad. Es gibt kleinere Kameraprobleme im Getümmel, ansonsten ist die Bedienung sehr schnell erlernt.

**EINZELSPIELER** 9
**Schwierigkeitsgrad:** leicht/mittel (4 Stufen)
**Speichersystem:** Checkpoints/nach jeder Schlacht
Charaktere, Waffen, Items: Um alles freizuspielen, werdet ihr sehr, sehr lange beschäftigt sein.

**MEHRSPIELER** 7
Wo die große Stärke des Spiels hätte liegen sollen, enttäuscht *Hyrule Warriors* leider ein bisschen, da hier in Sachen Technik und Framerate noch einen Gang weiter zurückgeschaltet wird.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Gute Mischung der bekanntesten *Zelda*-Figuren
- ✚ Viele Features der Hauptserie sinnvoll implementiert
- ✚ Der Abenteuer-Modus birgt viel Langzeitmotivation
- ✚ Metal-Soundtrack passt sehr gut zum Spiel
- ➖ Technisch wie grafisch ziemlich altbacken
- ➖ Monotones Gemetzel von doofen KI-Meuten

**WiiU-FAKTOR** 7
Spielt ihr im Koop, kann ein zweiter Spieler das Gamepad benutzen. Splitscreen ist nicht nötig.

**WERTUNG/FAZIT**

**84**

**„Kein Meisterwerk, wohl aber ein gelungenes Spin-off wie schon lange nicht mehr.“**

N-ZONE 3DS HIT

# FANTASY LIFE

**Rollenspiel** Ob Paladin, Holzfäller, Fischer, Magier oder Söldner – die Wahl eures Lebenswegs steht euch in *Fantasy Life* offen. Das Ergebnis ist eines der besten 3DS-Rollenspiele der letzten Zeit.

Die japanischen Entwickler von Level-5 sind ja schon ziemlich einmalig: Kaum ein anderes Studio veröffentlicht mit derartiger Regelmäßigkeit neue Spiele, die sich fast immer gut bis ausgezeichnet verkaufen und noch dazu qualitativ meistens auf einem ausgesprochen hohen Niveau sind. Das neueste Werk der Macher von *Professor Layton*, *Inazuma Eleven* oder *Ni No Kuni* hört auf den Namen *Fantasy Life* und setzt diesen beeindruckenden Trend fort.

## Mein Job ist mein Leben

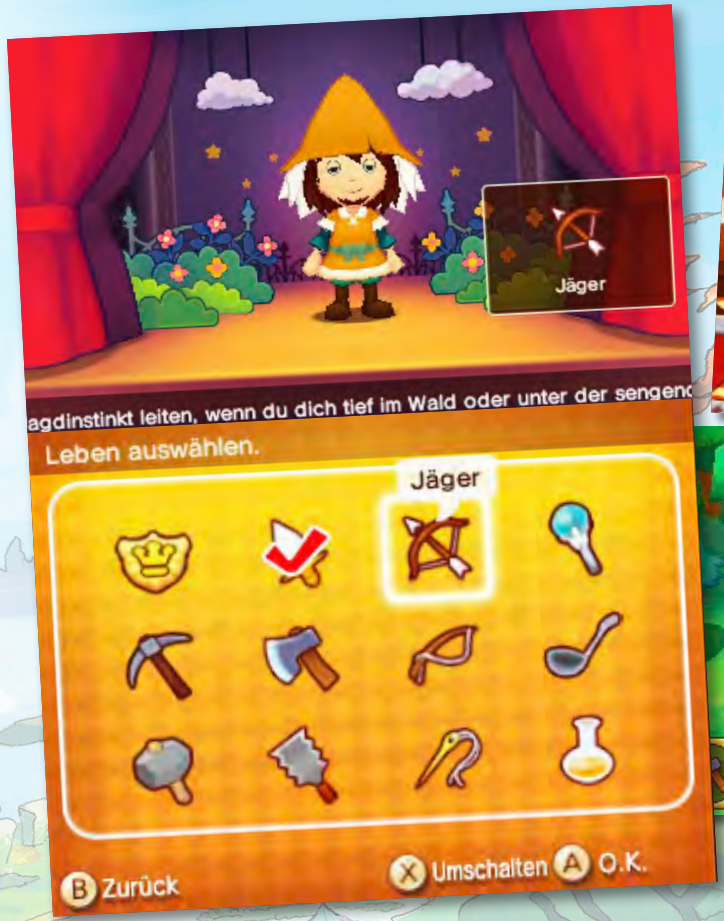
In *Fantasy Life* ist der Name Programm: Zu Beginn des Spiels erstellt ihr euch im umfangreichen Figuren-Editor nach eigenem Geschmack einen männlichen oder weiblichen Helden und wählt anschließend das „Leben“, mit dem ihr ins Abenteuer starten wollt: Mit Holzfäller, Schreiner, Magier, Paladin, Schürfer, Alchemist, Schneider, Söldner, Koch, Angler, Schmied und Jäger warten insgesamt zwölf verschiedene Rollen auf euch, zwischen denen ihr wählen könnt, mitsamt den einzelnen Berufen vorbehaltenen Fähigkeiten. So ist der Holzfäller wenig überraschend der Einzige, der Bäume fällen kann, der Schreiner ist in der Lage, wertvolles Material zu bearbeiten, als Magier verfügt ihr über mächtige Angriffs- und Verteidigungszauber und als Söldner und Paladin seid ihr besonders geschickt im Umgang mit allerlei Waffen. Für jedes der zwölf Leben existiert eine kurze Einstiegsquest, die euch die jeweiligen Fähigkeiten im Rahmen kleiner Herausforderungen näherbringt. Wer jetzt Sorge hat, mit der Wahl seiner Klasse etwas zu verpassen, muss sich nicht fürchten: Schon früh im Abenteuer erlangt ihr die Möglichkeit, in sogenannten Lebensgilden frei zwischen den verschiedenen Leben zu wechseln und auch die Einstiegsquest ein weiteres Mal zu erleben. Im Grunde handelt es sich bei den Leben also um ein simples Job-System, das aber gut umgesetzt ist und für Abwechslung sorgt.

Euren Helden könnt ihr euch selbst im Figuren-Editor zusammenstellen. Dieser fällt wesentlich umfangreicher aus als das vergleichbare Pendant im Mii-Editor.

Die storyrelevanten Gefechte zeigen sich allesamt recht simpel. Wer es drauf anlegt, spielt die Handlung in zehn Stunden durch, verpasst dann aber so gut wie alles.

## Mein Leben als RPG-Held

Unabhängig von der Wahl eures Lebens erwartet euch im Rahmen der Hauptkampagne anschließend klassische Action-RPG-Kost. Als Neuankömmling im idyllischen Städtchen Kastell seid ihr genretypisch wieder einmal der Einzige, der die Spielwelt Reveria vor der Vernichtung durch gefährliche Meteoriten namens Verdammnissteine retten kann, welche die Tiere des Reiches nach und nach in gefährliche Bestien verwandeln. Euch zur Seite steht ein kleiner Schmetterling namens Flatterling, der mehr über die Meteoriten zu wissen scheint, als er zugibt. Mehr sei zur Handlung nicht verraten. Sie ist vorhersehbar, aber spannend erzählt und führt euch im späteren Spielverlauf in zahlreiche abwechslungsreiche Gebiete wie ein Spukdorf, eine Wüste, einen tropischen Strand oder einen verschneiten Bergpass. Rätsel sind hierbei Mangelware; meistens müsst ihr zu einem bestimmten Punkt auf der Map rennen und dort mit einer wichtigen Figur reden, um weiter in der Story voranzuschreiten oder in kurzen Gefechten zumeist durch Verdammnissteine mutierten Kreaturen auf die Schnauze zu geben. Das Kampfsystem funktioniert hierbei denkbar einfach: Mit dem A-Knopf schlagt ihr entweder kurz oder mit einem aufgeladenen Schlag zu und mit X führt ihr eine besonders mächtige Spezialattacke aus. Je nach gewähltem Leben unterscheiden sich die Taktik und die verfügbaren Angriffsmethoden ein wenig. Habt ihr genug Gegner besiegt, steigt der Level eures Protagonisten automatisch an. Zusätzlich erhaltet ihr bei jedem Level-up zwei Punkte, die ihr frei auf die Erweiterung eurer Fähigkeiten in den verschiedenen Leben wie Kämpfer, Angler oder Holzfäller verteilen könnt. Eure Mitstreiter sind nicht Teil einer festen Party, sondern begleiten euch stets nur temporär, sodass ihr auf deren Talente und Ausrüstung keinerlei Einfluss habt. Alles in allem braucht ihr nicht länger als knapp zehn Stunden, um die Handlung abzuschließen. Damit habt ihr dann aber nur einen winzigen Teil von *Fantasy Life* gesehen.



Leben wählen, Einstiegsquest absolvieren und anschließend mit neuen Fähigkeiten ins Abenteuer ziehen – der Lebenswechsel geht leicht von der Hand.

Immer wieder trefft ihr auf zahlreiche durchgedrehte Gestalten, die euch in den meisten Fällen für eine Weile auf eurer putzigen Weltrettungstour begleiten.

Grafisch sieht *Fantasy Life* „nur" gut aus. Die eher bescheidene Qualität von Texturen und Animationen wird aber durch das kreative Design teilweise wieder ausgeglichen.

## Mein Leben als Häuslebauer

Der primäre Reiz des Spiels liegt nämlich in den unzähligen Möglichkeiten, eure virtuellen Heime in Kastell und den anderen Ortschaften Reverias zu gestalten, in den zahlreichen Nebenbeschäftigungen und den Aufgaben, die ihr für die diversen Bewohner der Spielwelt absolvieren müsst. *Fantasy Life* orientiert sich hierbei offensichtlich am Simulations-Gameplay von Nintendos *Animal Crossing*-Serie. So könnt ihr nicht nur eure Häuser erweitern oder gleich in größere Gebäude umziehen, sondern sie auch nach Gutdünken mit allerlei Teppichböden, Tapeten und Möbeln wie Tischen, Stühlen, Aufbewahrungsschränken oder Trophäen von euren heldenhaften Streifzügen ausstaffieren. Während dem Leben-System in der Hauptstory nur wenig Bedeutung zukommt, erlangt es hier enorme Relevanz: Wer seine Fertigkeiten in einem bestimmten Bereich geschult hat, erlangt Zugriff auf immer neue Ausrüstungsteile – indem ihr etwa bei jeder Gelegenheit Bäume fällt, steigt euer Talent im Umgang mit der Axt stetig an. Zusätzlich lohnt es sich, die verschiedenen Berufe miteinander zu kombinieren: In einem Leben erlangte Ressourcen können in einem anderen dazu benutzt werden, um daraus neue Gegenstände für das traute Heim herzustellen. Das eigentlich sehr simple System gewinnt auf diese Weise enorm an Tiefe. Die Gestaltung eures Hauses ist aber nicht die einzige Tätigkeit, mit der ihr euch die Zeit vertreiben könnt: Wer will, übernimmt die Patenschaft über bis zu drei Haustiere, sammelt über die Welt verteilte Items wie Blumen, Äpfel oder Schafswolle und kombiniert daraus neue Gegenstände oder absolviert im Rahmen von Leben wie jenem des Schmieds oder des Schreiners unterhaltsame Gestaltungsminispiele. Die zweite große Aufgabe neben dem Aufbau eurer virtuellen Heimat, die Erfüllung von NPC-Wünschen, macht ebenfalls Spaß, fällt aufgrund ihrer repetitiven Natur aber etwas ab.

Wer genug vom Abenteuer-Leben hat, begibt sich in eines seiner Häuser, richtet es mit Möbeln schmuck ein und kümmert sich um bis zu drei verfügbare Haustiere.

Im Laufe eures Abenteuers gelangt ihr an zahlreiche ziemlich durchgeknallte Orte. In diesem Dorf trefft ihr die felligen Bewohner samt eigenwillig gestalteter Häuser.

Anfangs müsst ihr alleine durch die Spielwelt ziehen. Später stehen euch bis zu zwei menschliche oder KI-Kameraden zur Seite.

### Mein Leben zu dritt

Die in die Hunderten gehenden Bewohner-Herausforderungen, die teilweise lebensspezifisch gestaltet sind, laufen im Endeffekt meistens auf eher stupide Sammelaufgaben hinaus: Stelle zehn Exemplare von diesem Gegenstand her, sammle zehn von jenen Dingen oder erledige zehn von selbigen Gegnern – nur wenige der Missionen erfordern etwas kreativeres Vorgehen eurerseits. Das ist zwar nicht weiter tragisch, da ihr auf der Suche nach Ressourcen ohnehin ständig durch die Spielwelt streift und die simplen Kämpfe Spaß machen, hätte aber etwas eleganter gelöst werden können. Noch mehr Spaß macht's, sobald ihr gemeinsam mit bis zu zwei menschlichen Mitspielern entweder on- oder offline ins große Abenteuer zieht. Hierbei steht euch ganz Reveria als virtueller Spielplatz zur Verfügung. Unverständlicherweise könnt ihr aber keine Missionen gemeinsam bestreiten, weder Haupt- noch Nebenaufgaben. Ihr dürft zwar sämtliche Gegenstände behalten, die ihr findet, und auch ordentlich leveln, seid aber ansonsten auf kontextlose Gefechte beschränkt. Das ist schade, da es bestimmt viel Spaß gemacht hätte, die Story im Team mit Mitspielern zu erleben. Ebenfalls etwas Kritik gefallen lassen muss sich der Titel bezüglich der Technik: Die bunte Grafik passt zwar zur eher fröhlich-leichten Atmosphäre des Abenteuers, fällt aber generell eher unspektakulär aus. Gerade die Figuren-Modelle wären so wohl ohne größere Probleme auch auf dem guten, alten DS möglich gewesen.

### Meine sehr gelungenen Leben

Künstlerisch sind die verschiedenen Gebiete aber sehr abwechslungsreich und fantasievoll gestaltet. Über jeden Zweifel erhaben ist die musikalische Untermalung des Abenteuers: Niemand Geringerer als Nobuo Uematsu, seines Zeichens der kreative Kopf hinter der Musik der früheren *Final Fantasy*-Titel, steckt hinter dem Soundtrack von *Fantasy Life*. Zu sagen, dass das Spiel ohne Macken ist, wäre gelogen; weder ist es besonders tiefgründig noch tut sich die Story durch echte Höhepunkte hervor. Die schiere Menge an enthaltenen Aktivitäten, die liebevolle Gestaltung der virtuellen Welt und das gelungene Wechselspiel zwischen den verschiedenen Leben sorgen aber für ein Erlebnis, das man so schnell nicht wieder vergisst. **Lukas Schmid**

Die Anime-Zwischensequenzen sind rar gesät, stechen aber durch ihre sehr hohe Qualität hervor und tragen zur Atmosphäre bei.

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„Für mich eines der charmantesten Handheld-Rollenspiele des Jahres."**

Ich hatte mir von *Fantasy Life* im Vorfeld eine Art müden *Animal Crossing*-Abklatsch mit vernachlässigbaren Rollenspielelementen erwartet. Wie falsch ich doch gelegen habe! Bei dem putzigen Abenteuer handelt es sich um ein vollwertiges Action-RPG mit einer vorhersehbaren, aber sehr hübschen Geschichte, abwechslungsreichem Gameplay und mehr Nebenaktivitäten, als man auf diesen Seiten aufzählen könnte. Klar, durch die Hauptkampagne ist man schnell durch, wer alles aus dem Spiel rausholen will, ist aber lange Zeit beschäftigt. Das liegt nicht zuletzt an den zwölf verfügbaren Leben, die sich im Grunde als verschiedene Klassen entpuppen und die für ordentlich Abwechslung sorgen. Ich werde definitiv noch viel Zeit in der Spielwelt Reveria verbringen!

## Fantasy Life

**Termin:** 26. September 2014
**Hersteller:** Nintendo
**Entwickler:** Level-5
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahren
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 7
Der Look passt, wäre aber mit kleinen Abstrichen auch auf dem DS möglich gewesen.

**SOUND** 9
**Sprache/Text:** -/Deutsch
Die Melodien des durch *Final Fantasy* bekannten Komponisten Nobuo Uematsu passen wunderbar.

**STEUERUNG** 8
**Touchpad:** ☑ **Neigungssensoren:** ☐
**Mikrofon:** ☐
**Besonderheiten:** -
Gute Steuerung, die primär mittels Knöpfen funktioniert und nur wenig auf den Touchscreen auslagert

**EINZELSPIELER** 9
**Schwierigkeitsgrad:** leicht bis mittel
**Speichersystem:** Manuell
Die Story ist schnell abgeschlossen. Wer alles sehen will, wird aber lange Zeit in Reveria verbringen und dank des abwechslungsreichen Gameplays viel Spaß haben.

**MEHRSPIELER** 8
Lokal oder online zieht ihr mit bis zu zwei weiteren Helden in die Welt – aber leider nicht in Missionen.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Unheimlich viel zu tun
- ✚ Simples, aber unterhaltsames Gameplay
- ✚ Spaßiger Mehrspielermodus
- ✚ Tolle Musikuntermalung
- ➖ Unspektakuläre Technik
- ➖ Wenig Abwechslung in den NPC-Aufgaben

**3DS-FAKTOR** 2
Die 3DS-Gimmicks werden kaum genutzt. Mikro-Gepuste und ähnliche Spielereien bleiben uns erspart.

**WERTUNG/FAZIT**

**87**

**„Nicht tiefgründig, aber sehr abwechslungsreich – ein Überraschungshit durch und durch!"**

In dem EMS, den Event Music Stages, laufen im Hintergrund Highlight-Reels der diversen *Final Fantasy*-Spiele ab. Schade, dass es recht wenige dieser Levels gibt.

# THEATRHYTHM FINAL FANTASY CURTAIN CALL

**Geschicklichkeit** Lightning, Cloud, der Onion Knight und viele andere *Final Fantasy*-Helden machen sich wieder auf, um in rhythmusbasierten Schlachten Küsschen und Co. Saures zu geben.

Manche Spielideen klingen zu verschroben, als dass man ihnen allzu viel Spielspaß-Potenzial zutrauen würde. So geschehen bei *Theatrhythm Final Fantasy*, das allerlei Serien-Helden- und -Antagonisten aus über 20 Jahren sowie zahlreichen Haupt- und Nebenteilen der *Final Fantasy*-Serie in putziger Chibi-Form vereinte. Anstatt in epischen Rollenspiel-Kämpfen euer Talent zu beweisen, musstet ihr allerdings zeigen, wie gut ihr im Takt unzähliger Musikstücke aus diversen *Final Fantasy*-Teilen auf dem 3DS-Touchscreen allerlei bunte Noten treffen konntet. Das ungewöhnliche Konzept entpuppte sich als wesentlich gelungener als im Vorfeld angenommen und wurde somit in unserem Test auch mit stolzen 83 Prozentpunkten geehrt. Der Nachfolger mit dem klingenden Titel *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call*, der rechtzeitig zum 25. Geburtstag der traditionsreichen *Final Fantasy*-Reihe erscheint, verfügt über alle Qualitäten des Erstlings, bietet aber in so gut wie allen Belangen noch ein bisschen mehr.

In den BMS (Battle Music Stages) tretet ihr mit eurer versammelten Party gegen nachrückende Reihen von allerlei aus der Serie bekannten Bösewichten an.

Manchmal erwarten euch besondere Varianten der Levels. In dieser FMS (Field Music Stage) rennt ihr nicht über den Boden, sondern fliegt mit einem Luftschiff.

Auf solchen Oberwelt-Maps zieht ihr im Quest Medley Mode los, um Items zu sammeln und fiese Bosse zu bezwingen.

Ein vollwertiges RPG-Erlebnis bietet *Curtain Call* nicht. Das Aufleveln eurer Party macht aber trotzdem viel Spaß.

## Tippen, wischen, halten

Euch erwarten drei primäre Musiklevel-Varianten: In den Battle Music Stages steht ihr in Vierergruppen allerlei fiesen Bösewichten aus der Serien-Historie gegenüber. Jeder eurer Helden verfügt über eine eigene Noten-Leiste und eure Aufgabe ist es, die auf die Protagonisten zulaufenden Noten im richtigen Moment auf dem Touchscreen zu berühren. Je nach Aussehen der Note müsst ihr sie einfach nur einmal antippen, den Stylus in eine bestimmte Richtung ziehen oder eine gewisse Zeit lang auf den Bildschirm drücken. In den Field Music Stages seht ihr euren Helden dabei zu, wie sie passend zum Takt der Musik durch vom jeweiligen Spiel inspirierte 2D-Abschnitte laufen. Das Gameplay ist im Prinzip dasselbe wie bei den Battle Musik Stages. Hier müsst ihr jedoch nur eine Leiste beachten, dafür aber zusätzlich bei besonderen, wellenförmigen Noten der vorgegebenen Route auf dem Bildschirm folgen. Event Music Stages schließlich erweisen sich als eine Mischung aus den Elementen der beiden anderen Varianten, im Hintergrund laufen jedoch anstatt der extra normalen Levels Highlight-Videos aus diversen *Final Fantasy*-Spielen ab. Trotz des riesigen Umfangs haben es von dieser Level-Variante etwas wenige Exemplare ins Spiel geschafft. Sehr schön ist, dass die Steuerung wesentlich präziser funktioniert als im ersten Teil – wenngleich sie nach wie vor unter wenigen, aber nervigen Aussetzern leidet. Wer will, kann übrigens anstatt mit dem Stylus auch mit dem Circle Pad und den Knöpfen oder einer Mischung aus Touch- und Button-Steuerung ran.

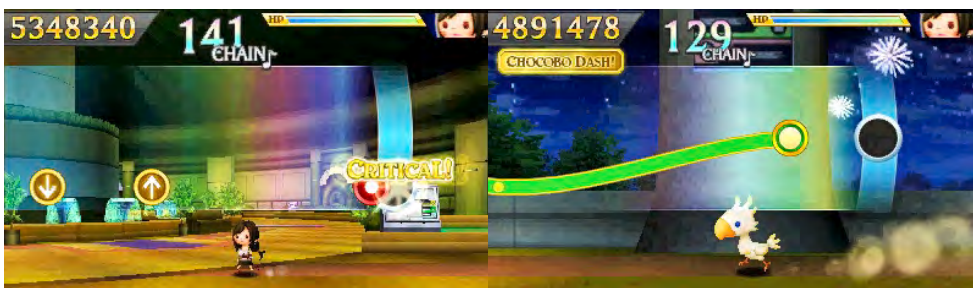
## Vier Helden auf Reisen

Der Umfang wurde im Vergleich zum ersten *Theatrhythm* noch einmal gewaltig erweitert. So gibt es mehr Figuren, die ihr freischalten könnt, wesentlich mehr Musikstücke und einige sinnvolle neue Modi und Spielideen. Im Versus Mode tretet ihr gegen andere Musikfreunde an und findet heraus (mit der Hilfe von gemeinen Items, die den Notenfluss eures Kontrahenten beeinflussen), wer mehr Rhythmus im Blut hat. Das macht Spaß, ist aber mehr ein Zusatz zum Hauptspiel denn ein Kaufgrund. Noch wesentlich interessanter ist der Quest Medley Mode: In bester RPG-Manier zieht ihr hier über kleine und große Maps, besiegt Feinde, sammelt Items und tretet am Ende in einem Dungeon gegen einen mächtigen Boss an. Die Reise auf den Maps und auch die Kämpfe laufen zwar wie gehabt mittels Musik-Levels ab, das Gefühl der Progression, das sich in diesem Modus einstellt, ist aber eine nette Zusatzmotivation. Zudem kommt hier eine weitere Neuheit zum Tragen: Neben serientypischen Items wie Potions, mit denen ihr eure Energie wieder aufladet, könnt ihr mithilfe sogenannter Collectacards die Werte eures Protagonisten verbessern. Wie alle anderen Items findet ihr diese zufällig während der Musik-Stages. Diese Verbesserungen funktionieren unabhängig von den normalen Fähigkeiten, die ihr durch das Aufleveln eurer Helden erhaltet. Besonders tiefgründig sind die RPG-Elemente zwar nicht – im Endeffekt ist *Curtain Call* eben doch „nur" ein Musikspiel – sie werten den Titel aber stark auf.

## Nicht nur für Fans

Hinzu kommen zig weitere freischaltbare Inhalte, die ihr euch im nostalgiegetränkten Museum des Spiels angucken könnt. *Final Fantasy*-Fans kommen also definitiv auf ihre Kosten. Aber nicht nur diese werden mit *Curtain Call* ihren Spaß haben, denn auch ganz ohne Bezug zur traditionsreichen Serie funktioniert das unterhaltsame Gameplay sehr gut.

**Lukas Schmid**




Schlagt ihr euch in den Field Music Stages gut, erhaltet ihr in manchen Abschnitten die Möglichkeit, einen Chocobo zu steuern.

**MEINUNG**
Lukas Schmid

**„In allen Belangen noch besser als der ohnehin bereits gute Vorgänger."**

Als das erste *Theatrhythm Final Fantasy* erschien, erwartete ich mir nicht viel davon – und wurde ob des liebevollen Designs, der unterhaltsamen Spielmechanik und des großen Umfangs sehr positiv überrascht. *Curtain Call* bietet all diese Zutaten, legt aber überall noch ein bisschen drauf. Das Ergebnis ist das meiner Meinung nach beste rhythmusbasierte Musikspiel für den 3DS – nicht nur für *Final Fantasy*-Liebhaber. Besonders gut finde ich, dass die teilweise etwas unpräzise Eingabeerkennung des ersten Teils von einigen wenigen Aussetzern mal abgesehen der Vergangenheit angehört. Dank des neuen Quest Medley Mode wirkt das Spiel zudem strukturierter als der Vorgänger. Kurzum: Ein tolles Spiel, das sich den Hitstempel redlich verdient hat!

## Theatrhythm FF: Curtain …

**Termin:** 19. September 2014
**Hersteller:** Square Enix
**Entwickler:** Square Enix
**USK-Freigabe:** ab 6 Jahren
**Preis:** ca. 40 Euro

**GRAFIK** 7
Der bunte Look samt Chibi-Figuren ist nicht besonders aufwendig, passt aber wie die Faust aufs Auge.

**SOUND** 10
**Sprache/Text:** -/Englisch
Was soll man dazu noch sagen? Die riesige Palette an tollen Musikstücken begeistert ungemein.

**STEUERUNG** 8
**Touchpad:** ☑ **Neigungssensoren:** ☐
**Mikrofon:** ☐
**Besonderheiten:** -
Funktioniert präziser als im Vorgänger und bietet viele verschiedene Steuerungs-Varianten, hat aber Aussetzer.

**EINZELSPIELER** 9
**Schwierigkeitsgrad:** leicht - schwer
**Speichersystem:** Automatisch
Unterhaltsames Gameplay, sehr viele Lieder, riesige Mengen an Freischaltbarem und rudimentäre, aber spaßige RPG-Elemente – sehr schön!

**MEHRSPIELER** 7
Der Mehrspieler-Modus macht Spaß, ist aber nur eine nette Dreingabe zum Singleplayer-Modus.

**PRO / CONTRA**
- ✚ Sehr großer Umfang
- ✚ Unterhaltsames Rhythmus-Gameplay
- ✚ Sinnvolle Neuerungen
- ✚ Präzise Steuerung …
- ✚ … aber dennoch einige wenige Aussetzer
- ✚ Zu wenige EMS-Lieder enthalten

**3DS-FAKTOR** 2
Wäre problemlos auch auf dem DS möglich. Der 3D-Effekt ist schick, lenkt aber vom Bildschirmgeschehen ab.

**WERTUNG/FAZIT**

**85**

***„Final Fantasy* begeht den 25. Geburtstag mit dem vielleicht besten Musikspiel für 3DS."**

**Kaufberatung gefällig?** Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

## JUMP & RUN

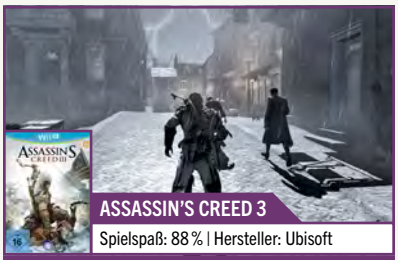
**RAYMAN LEGENDS**
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

**Super Mario 3D World**
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

**Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

## ACTION



**ASSASSIN'S CREED 3**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur Feinschliff, Story-Highlights und etwas mehr Persönlichkeit.

**Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

**ZombiU**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

## (ACTION)-ADVENTURE

**ZELDA: THE WIND WAKER HD**
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

**Lego Marvel Super Heroes**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive

**Skylanders: Swap Force**
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

## BEAT 'EM UP

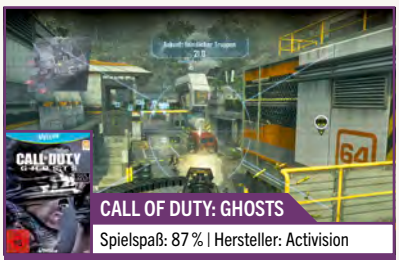
**TEKKEN TAG TOURNAMENT 2**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

**Injustice: Götter unter uns**
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

**Marvel Avengers: Kampf um die Erde**
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

## EGO-SHOOTER



**CALL OF DUTY: GHOSTS**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

**Call of Duty: Black Ops 2**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

**007: Legends**
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

## SPORT

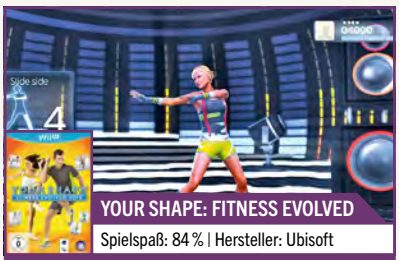
**NBA 2K13**
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

**Mario und Sonic: Sotschi 2014**
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

**FIFA 13**
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

## GESCHICKLICHKEIT



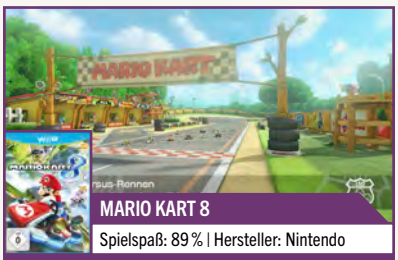
**YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

**Game & Wario**
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

**Nintendo Land**
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

## RENNSPIEL



**MARIO KART 8**
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

**Need for Speed: Most Wanted**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

**Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

## ROLLENSPIEL

**MASS EFFECT 3 – SP. EDITION**
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

**Monster Hunter 3 Ultimate**
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

**DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT 2**

*Drachenzähmen leicht gemacht 2* ist ein ganz tolles Spiel! Nicht! Mit mageren 47 % verpasst es klar unsere Top 50.

## Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

**Assassin's Creed 3**
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

**Assassin's Creed 4: Black Flag**
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

**Batman: Arkham City Armoured Edition**
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Batman: Arkham Origins**
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Ben 10 Omniverse**
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

**Call of Duty: Black Ops 2**
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

**Call of Duty: Ghosts**
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

**Darksiders 2**
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

**Deus Ex: Human Revolution**
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

**Disney Infinity**
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

**Disney Micky Epic: Die Macht der 2**
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

**Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**FIFA 13**
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

**Game & Wario**
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Injustice: Götter unter uns**
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

**Just Dance 4**
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

**Lego Batman 2: DC Super Heroes**
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**Lego City: Undercover**
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**Lego: Der Hobbit**
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Lego Marvel Super Heroes**
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

**Mario und Sonic: Sotschi 2014**
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario Kart 8**
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Marvel Avengers**
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

**Mass Effect 3: Special Edition**
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

**Monster Hunter 3 Ultimate**
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**NBA 2K13**
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

**Need for Speed: Most Wanted**
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

**New Super Luigi U**
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**New Super Mario Bros. U**
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Nintendo Land**
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**One Piece: Unlimited World Red**
Test (08/14): 74 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**Pikmin 3**
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Rayman Legends**
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

**Resident Evil: Revelations**
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

**Scribblenauts Unlimited**
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Sing Party**
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Skylanders: Giants**
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Skylanders: Swap Force**
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

**Sonic & All-Stars Racing Transformed**
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**Sonic: Lost World**
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**Splinter Cell: Blacklist**
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

**Super Mario 3D World**
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Tekken Tag Tournament 2**
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

**The Legend of Zelda: The Wind Waker HD**
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

**The Lego Movie Videogame**
Test (06/14): 72 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner

**The Wonderful 101**
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

**Warriors Orochi 3 Hyper**
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

**Wii Sports Club**
Test (08/14): 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

**Your Shape: Fitness Evolved 2013**
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

**ZombiU**
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

## Die besten Spiele für die Wii im Überblick

### ACTION

**Muramasa: The Demon Blade**
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

**Sin & Punishment 2**
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

### ACTION-ADVENTURE

**The Legend of Zelda: Skyward Sword**
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Twilight Princess**
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

### ADVENTURE

**Zack & Wiki**
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

**Geheimakte Tunguska**
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

### BEAT 'EM UP

**Super Smash Bros. Brawl**
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

### EGO-SHOOTER

**Metroid Prime Trilogy**
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

**Metroid Prime 3: Corruption**
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

### GESCHICKLICHKEIT

**Tetris Party DeLuxe**
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

**Beat the Beat: Rhythm Paradise**
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

### JUMP & RUN

**Super Mario Galaxy 2**
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Galaxy**
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

### MUSIKSPIEL

**Rock Band 2**
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

**Guitar Hero 5**
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

### ROLLENSPIEL

**Fire Emblem: Radiant Dawn**
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

**Monster Hunter Tri**
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

### SIMULATION/STRATEGIE

**Pikmin 2**
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

**Animal Crossing: Let's go to the City**
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

### RENNSPIEL

**Mario Kart Wii**
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

**Sonic & Sega All-Stars Racing**
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

### SPORTSPIEL

**Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen**
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

**Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt:** Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

## ACTION

### CONTRA 3: THE ALIEN WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

**Super Castlevania IV**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

**Pop'n TwinBee**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami

## (ACTION)-ADVENTURE

### SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

**Metroid Fusion**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

## ROLLENSPIEL

### EARTHBOUND

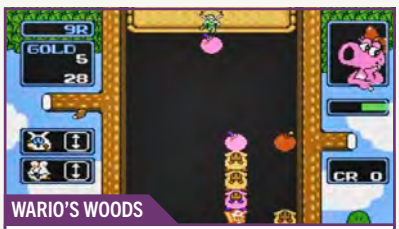
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

**Breath of Fire 2**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

**Golden Sun**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

## GESCHICKLICHKEIT



### WARIO'S WOODS

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme.

**Wario Ware Inc.: Minigame Mania**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

**Clu Clu Land**
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

## JUMP & RUN

### MEGA MAN X

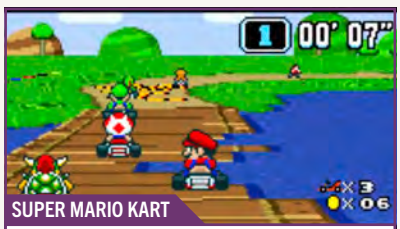
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

**Super Mario Bros. 3**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

**Yoshi's Island**
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

## SPORTSPIEL/RENNSPIEL




### SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

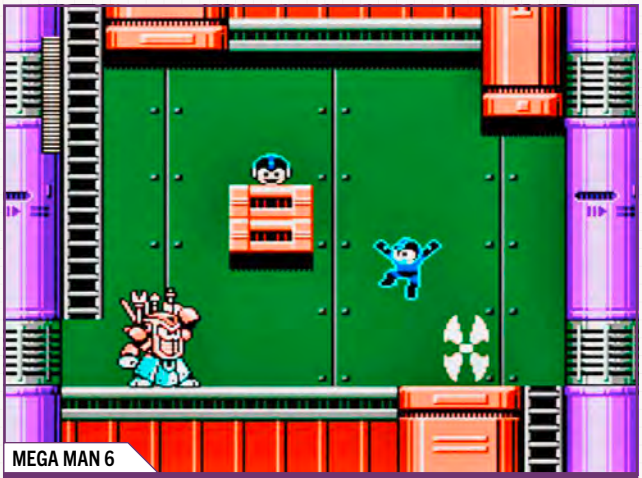
Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

**F-Zero**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

**Punch-Out!!**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

**MEGA MAN 5**

Ungefähr an dieser Stelle konnte selbst der größte Fan des Capcom-Evergreens nicht länger bestreiten, dass der Serie langsam die Luft ausging. *Mega Man* brauchte dringend frische Ideen …



**MEGA MAN 6**

… suchte die im sechsten Teil jedoch eher in einem Remix der Hintergrundpräsentation als beim Gameplay. Sorry, aber: gäääääähhhhhhn. Da gefiel uns die schicke *X*-Reihe wesentlich besser!

**POP'N TWINBEE**

Kunterbunt, knuffig, kooperativ: *Pop'n Twinbee* ist ein Stück Videospielgeschichte – und gehört auch auf eure Virtual Console.

## Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

**Advance Wars**
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Breath of Fire 2**
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

**Castlevania**
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

**Castlevania II: Simon's Quest**
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

**Clu Clu Land**
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Contra 3: The Alien Wars**
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara**
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

**Earthbound**
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Final Fight 1-3**
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

**F-Zero**
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**F-Zero: Maximum Velocity**
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Ghosts'n Goblins**
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Golden Sun**
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

**Gradius**
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Harvest Moon**
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

**NEU Kirby: Nightmare in Dreamland**
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Kirby & The Amazing Mirror**
Test (05/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Kirby's Adventure**
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Kirby's Dream Land 3**
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Superstar Saga**
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Mario Power Tennis**
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

**NEU Mega Man 5**
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**NEU Mega Man 6**
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man X**
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man X2**
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Metroid**
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Metroid Fusion**
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Nam-1975**
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

**NES Open Tournament Golf**
Test (04/14): 4 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

**Ninja Gaiden**
Test (05/14): 4 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

**NEU Pop'n Twinbee**
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Punch-Out!!**
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Street Fighter 2**
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

**Super Castlevania IV**
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Super Ghouls'n Ghosts**
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Super Mario Bros. 3**
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Bros.: The Lost Levels**
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Kart**
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Super Metroid**
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of the Mystical Ninja**
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**The Legend of Zelda**
Test (10/13): 7 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: A Link to the Past**
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: The Minish Cap**
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Uncharted Waters: New Horizons**
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

**Urban Champion**
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Wario Land 4**
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Wario Ware Inc.: Minigame Mania**
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Wario's Woods**
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Volleyball**
Test (06/14): 3 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

**Yoshi's Island**
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

## Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

**Another World**
Test (08/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Delphine Software

**Armillo**
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

**Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition**
Test (06/14): 6 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Armature Studios

**Bit.Trip Runner 2**
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

**Chasing Aurora**
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

**Child of Light**
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

**Color Zen**
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Cyonia

**Dr. Luigi**
Test (03/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Ducktales Remastered**
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

**Edge**
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

**Giana Sisters: Twisted Dreams**
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

**Guacamelee! Super Turbo Championship Edition**
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

**Little Inferno**
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

**Mighty Switch Force!**
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

**Mighty Switch Force! 2**
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

**Monkey Pirates**
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Henchmen

**Nano Assault Neo**
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

**NES Remix 2**
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Pokémon Rumble U**
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

**Puddle**
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

**Retro City Rampage**
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

**Swords and Soldiers HD**
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

**The Cave**
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

**Toki Tori 1**
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

**Toki Tori 2**
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

**Trine 2: Director's Cut**
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

**Unepic**
Test (03/14): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Enjoy Up Games

**Wii Street U**
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

**NEU Wooden Sen'Sey**
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Upper Byte

**Zen Pinball 2**
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

**Alle Top-Games auf einen Blick:** Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

## ACTION

**RESIDENT EVIL: REVELATIONS**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

**Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

**Star Fox 64 3D**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

## (ACTION)-ADVENTURE

**ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**Zero Escape: Virtue's Last Reward**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

## BEAT 'EM UP

**SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

**Dead or Alive: Dimensions**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

**Tekken 3D Prime Edition**
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco

## GESCHICKLICHKEIT

**PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

**Professor Layton und die Maske der Wunder**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

**Tetris**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

## JUMP & RUN

**NEW SUPER MARIO BROS. 2**
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

**Super Mario 3D Land**
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

**Donkey Kong Country Returns 3D**
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

## RENNSPIEL

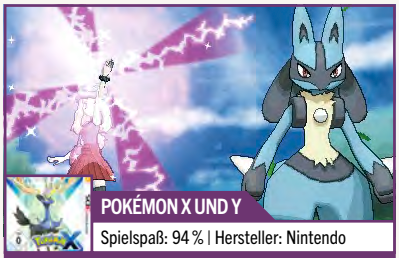
**MARIO KART 7**
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

**Sonic & All-Stars Racing Transformed**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

**F1 2011**
Spielspaß: 81 % | Codemasters

## ROLLENSPIEL



**POKÉMON X UND Y**
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

**Etrian Odyssey IV**
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

**Bravely Default For the Sequel**
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

## SIMULATION/STRATEGIE

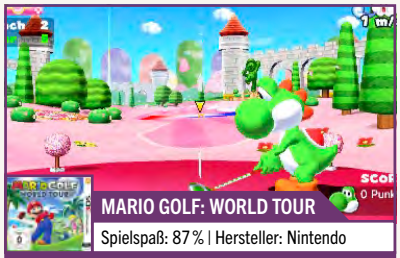
**FIRE EMBLEM: AWAKENING**
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

**Tomodachi Life**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

**Animal Crossing: New Leaf**
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

## SPORT



**MARIO GOLF: WORLD TOUR**
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

**PES 2011 3D**
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

**Mario Tennis Open**
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

**LEGO NINJAGO: NINDROIDS**

Schafft es mit seinen 66 % nicht in die Top 50, ist aber wenigstens nicht ganz so eine Gurke wie *Drachenzähmen leicht gemacht 2* …

## Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

**Animal Crossing: New Leaf**
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

**Bravely Default For the Sequel**
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

**Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate**
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

**Crush 3D**
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

**Dead or Alive: Dimensions**
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

**Donkey Kong Country Returns**
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl**
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**F1 2011**
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

**FIFA 12**
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

**FIFA 13**
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

**Fire Emblem: Awakening**
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Inazuma Eleven Go: Licht und Schatten**
Test (08/14): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Kid Icarus: Uprising**
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

**Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance**
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

**LEGO City Undercover: The Chase begins**
Test (06/13): 80 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**Luigi's Mansion 2**
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Mario Golf: World Tour**
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario & Luigi: Dream Team Bros.**
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Mario Kart 7**
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

**Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Monster Hunter 3 Ultimate**
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

**New Super Mario Bros. 2**
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Paper Mario: Sticker Star**
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies**
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Pokémon X und Y**
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

**Pro Evolution Soccer 2011**
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

**Pro Evolution Soccer 2012 3D**
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

**Pro Evolution Soccer 2013**
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

**Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant**
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Professor Layton und die Maske der Wunder**
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney**
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Project X Zone**
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

**Resident Evil: Revelations**
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

**Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers**
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

**Senran Kagura Burst**
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

**Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers**
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

**Skylanders: Giants**
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

**Sonic & All-Stars Racing Transformed**
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

**Sonic Generations**
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**Super Mario 3D Land**
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Pokémon Rumble**
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Super Street Fighter IV 3D Edition**
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

**Tetris**
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: A Link between Worlds**
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

**Theatrhythm Final Fantasy**
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

**Tomodachi Life**
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

**Yoshi's New Island**
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Zero Escape: Virtue's Last Reward**
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

## Die Highlights für den Nintendo DS

### ACTION

**GTA: Chinatown Wars**
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

**Mega Man ZX**
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

### ACTION-ADVENTURE

**The Legend of Zelda: Spirit Tracks**
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

**Okamiden**
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

### ADVENTURE

**Last Window: Das Geheimnis von Cape West**
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

**Phoenix Wright: Ace Attorney**
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

### BEAT 'EM UP

**Bleach: Dark Souls**
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2**
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

### EGO-SHOOTER

**Metroid Prime: Hunters**
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

**Dementium II**
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

### GESCHICKLICHKEIT

**Professor Layton und der Ruf des Phantoms**
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

**Tetris Party DeLuxe**
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

### JUMP & RUN

**New Super Mario Bros.**
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

**Kirby Mass Attack**
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

### MUSIKSPIEL

**Guitar Hero On Tour**
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

**Rhythm Paradise**
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

### ROLLENSPIEL

**Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2**
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

**Chrono Trigger**
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

### SIMULATION/STRATEGIE

**Advance Wars: Dark Conflict**
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

**Animal Crossing: Wild World**
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

### RENNSPIEL

**Mario Kart DS**
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

**Sonic & Sega All-Stars Racing**
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

### SPORTSPIEL

**Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

**New International Track & Field**
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

**Nintendos Kleiner ganz groß:** Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

## ACTION

### NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

**Blaster Master**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

**Shinobi**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

## (ACTION)-ADVENTURE

### THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

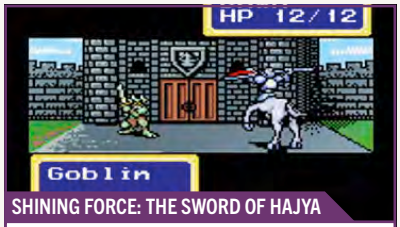
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

**Castlevania 3: Dracula's Curse**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

**Metroid 2: Return of Samus**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

## ROLLENSPIEL




### SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

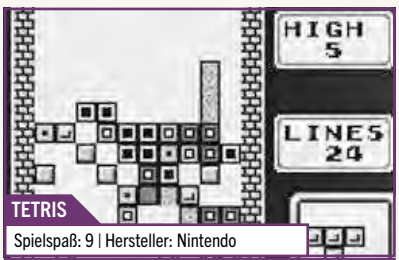
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

**The Sword of Hope 2**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

**Legend of the River King**
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

## GESCHICKLICHKEIT




### TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

**Toki Tori**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

**Catrap**
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

## JUMP & RUN

### WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

**Super Mario Land 2: Six Golden Coins**
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

**Kid Icarus: Von Mythen und Monstern**
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

## SPORTSPIEL/RENNSPIEL

### GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

**Punch-Out!**
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

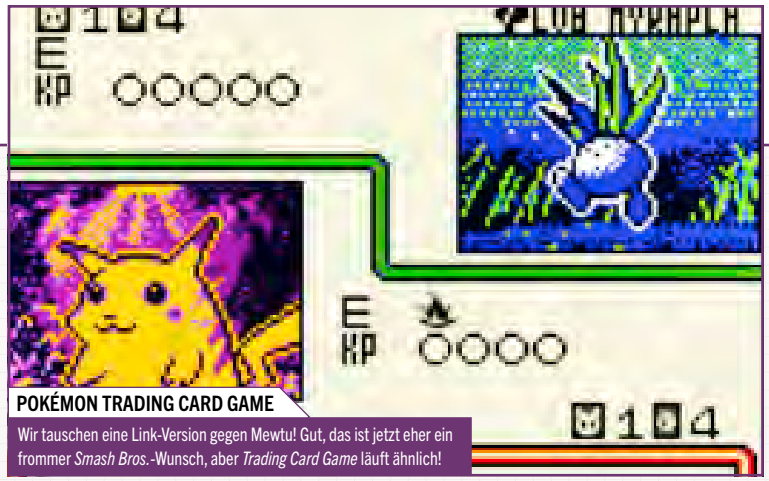
**Tennis**
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

### SIESTA FIESTA

Halt einfach ein mäßiger *Arkanoid*-Klon. Was die Frage aufwirft, warum wir mäßige *Arkanoid*-Klone zum Zocken im eShop downloaden können, aber nicht das Original-*Arkanoid* …

### KIRBY'S DREAM LAND

Zu Beginn der Karriere der knuffigen Knutschkugel konnte sich Nintendo nicht einigen, ob Kirby denn nun pink oder gelb sein sollte – das rosafarbene Design setzte sich letztendlich durch.



**POKÉMON TRADING CARD GAME**

Wir tauschen eine Link-Version gegen Mewtu! Gut, das ist jetzt eher ein frommer *Smash Bros.*-Wunsch, aber *Trading Card Game* läuft ähnlich!

## Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

**Bionic Commando**
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

**Blaster Master**
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

**Burgertime Deluxe**
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Castlevania**
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

**Castlevania 3: Dracula's Curse**
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

**Catrap**
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

**Columns**
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

**Donkey Kong**
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Dr. Mario**
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Galaga**
Test (06/14): 6 | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

**Game & Watch Gallery 2**
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Ghosts'n Goblins**
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Golf**
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

**Gradius**
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Kid Icarus: Von Mythen und Monstern**
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Kirby's Block Ball**
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

**Kirby's Dream Land**
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

**Kirby's Dream Land 2**
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Life Force**
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**Lock'n Chase**
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

**Mega Man**
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man 2**
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Mega Man 3**
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

**Metroid 2: Return of Samus**
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

**Ninja Gaiden**
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

**Ninja Gaiden 2**
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

**Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom**
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

**NEU Pokémon Trading Card Game**
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Punch-Out!!**
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

**Shantae**
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

**Shining Force: The Sword of Hajya**
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

**Shinobi**
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

**Sonic the Hedgehog**
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

**Super Mario Bros. 3**
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Bros. Deluxe**
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Bros. The Lost Levels**
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Land**
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Super Mario Land 2: Six Golden Coins**
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Tetris**
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda**
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**The Legend of Zelda: Oracle of Seasons**
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

**The Sword of Hope 2**
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

**Toki Tori**
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

**Trip World**
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

**Wario Land 2**
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Wario Land 3**
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Wario Land: Super Mario Land 3**
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Wario's Woods**
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Wrecking Crew**
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

## Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

**Aero Porter**
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

**Art of Balance**
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

**Attack of the Friday Monsters**
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

**Blaster Master: Enemy Below**
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

**Cave Story**
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

**Conception 2**
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

**Crimson Shroud**
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

**Escapevektor**
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

**Fallblox**
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

**Fractured Soul**
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

**Fun! Fun! Minigolf Touch!**
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

**Gabrielle's Ghostly Goove 3D**
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

**Hydroventure Spin Cycle**
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Kirby's Adventure**
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

**Korg M01D**
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

**Mario and Donkey Kong: Minis on the Move**
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

**Mighty Switch Force**
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

**Mole Mania**
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Mutant Mudds**
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

**Nintendo Pocket Football Club**
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

**Picross e3**
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

**Pullbox**
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

**Rhythm Hunter: HarmoKnight**
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

**Sayonara Umiharakawase**
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

**Tetris**
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

**The Denpa Men**
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

**The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll**
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

**TwinBee**
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

**VVVVVV**
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

**Wizard Defenders**
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

**Diese Spiele sind derzeit angesagt!** Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

## TOP 10 SATURN (Wii U)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **MARIO KART 8**<br>Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 89%<br>Damit sind es vier Monate am Stück, in denen *Mario Kart 8* die Verkaufscharts anführt. Stark! | | |
| 2 | **SUPER MARIO 3D WORLD** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 92% |
| 3 | **DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** | Entwickler: Retro Studios<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/14<br>Spielspaß: 89% |
| 4 | **NEW SUPER MARIO BROS. U** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/12<br>Spielspaß: 85% |
| 5 | **LEGO CITY UNDERCOVER** | Entwickler: TT Games<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/13<br>Spielspaß: 82% |
| 6 | **RAYMAN LEGENDS** | Entwickler: Ubisoft<br>Hersteller: Ubisoft | Test in: N-ZONE 10/13<br>Spielspaß: 93% |
| 7 | **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 91% |
| 8 | **LEGO MOVIE THE VIDEOGAME** | Entwickler: TT Fusion<br>Hersteller: Warner Bros. Int. | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 72% |
| 9 | **PIKMIN 3** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/13<br>Spielspaß: 91% |
| 10 | **DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT 2** | Entwickler: Torus Games<br>Hersteller: Little Orbit/Bandai N. | Test in: N-ZONE 09/13<br>Spielspaß: 47% |

## TOP 10 LESER (Wii U)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **MARIO KART 8**<br>Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 89%<br>Und auch bei unseren Lesern lässt sich *Mario Kart 8* nicht von ganz oben verdrängen. | | |
| 2 | **SUPER MARIO 3D WORLD** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 92% |
| 3 | **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 91% |
| 4 | **DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** | Entwickler: Retro Studios<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/14<br>Spielspaß: 89% |
| 5 | **RAYMAN LEGENDS** | Entwickler: Ubisoft<br>Hersteller: Ubisoft | Test in: N-ZONE 10/13<br>Spielspaß: 93% |
| 6 | **NEW SUPER MARIO BROS. U** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/12<br>Spielspaß: 85% |
| 7 | **PIKMIN 3** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/13<br>Spielspaß: 91% |
| 8 | **THE WONDERFUL 101** | Entwickler: Platinum Games<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 09/13<br>Spielspaß: 83% |
| 9 | **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT** | Entwickler: Eidos Montréal<br>Hersteller: Square Enix | Test in: N-ZONE 12/13<br>Spielspaß: 88% |
| 10 | **LEGO CITY UNDERCOVER** | Entwickler: TT Games<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/13<br>Spielspaß: 82% |

## TOP 10 REDAKTION (Wii U)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **HYRULE WARRIORS**<br>Entwickler: Omega Force/Koei Tecmo/Nintendo<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 10/14<br>Spielspaß: 84%<br>Der Mix aus *Dynasty Warriors* und *Zelda* sorgt in der Redaktion fast jeden Abend für Coop-Spaß. | | |
| 2 | **MARIO KART 8** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 89% |
| 3 | **SUPER MARIO 3D WORLD** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 92% |
| 4 | **DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** | Entwickler: Retro Studios<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 03/14<br>Spielspaß: 89% |
| 5 | **THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 91% |
| 6 | **RAYMAN LEGENDS** | Entwickler: Ubisoft<br>Hersteller: Ubisoft | Test in: N-ZONE 10/13<br>Spielspaß: 93% |
| 7 | **PIKMIN 3** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/13<br>Spielspaß: 91% |
| 8 | **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT** | Entwickler: Eidos Montréal<br>Hersteller: Square Enix | Test in: N-ZONE 12/13<br>Spielspaß: 88% |
| 9 | **THE WONDERFUL 101** | Entwickler: Platinum Games<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 09/13<br>Spielspaß: 83% |
| 10 | **ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG** | Entwickler: Ubisoft<br>Hersteller: Ubisoft | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 87% |

## TOP 10 SATURN (3DS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **TOMODACHI LIFE**<br>Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 07/14<br>Spielspaß: 85%<br>Die verrückte Lebenssimulation *Tomodachi Life* setzt sich erneut durch. | | |
| 2 | **ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/13<br>Spielspaß: 80% |
| 3 | **MARIO KART 7** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12<br>Spielspaß: 94% |
| 4 | **POKÉMON X UND Y** | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 94% |
| 5 | **NEW SUPER MARIO BROS. 2** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/12<br>Spielspaß: 91% |
| 6 | **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/13<br>Spielspaß: 90% |
| 7 | **SUPER MARIO 3D LAND** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 90% |
| 8 | **LUIGI'S MANSION 2** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/13<br>Spielspaß: 85% |
| 9 | **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** | Entwickler: Grezzo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 08/11<br>Spielspaß: 90% |
| 10 | **KIRBY: TRIPLE DELUXE** | Entwickler: HAL Laboratory<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 80% |

## TOP 10 LESER (3DS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **TOMODACHI LIFE**<br>Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 07/14<br>Spielspaß: 85%<br>Die N-ZONE-Leser erfreuen sich auch diesen Monat an *Tomodachi Life*. | | |
| 2 | **POKÉMON X UND Y** | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 94% |
| 3 | **KIRBY: TRIPLE DELUXE** | Entwickler: HAL Laboratory<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 80% |
| 4 | **MARIO GOLF: WORLD TOUR** | Entwickler: Camelot<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 87% |
| 5 | **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/13<br>Spielspaß: 90% |
| 6 | **MARIO KART 7** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/12<br>Spielspaß: 94% |
| 7 | **PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY** | Entwickler: Level-5/Capcom<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/14<br>Spielspaß: 87% |
| 8 | **SUPER MARIO 3D LAND** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/11<br>Spielspaß: 90% |
| 9 | **ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/13<br>Spielspaß: 80% |
| 10 | **BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** | Entwickler: Square Enix<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 88% |

## TOP 10 REDAKTION (3DS)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | **FANTASY LIFE**<br>Entwickler: Level-5<br>Hersteller: Nintendo<br>Test in: N-ZONE 10/14<br>Spielspaß: 87%<br>Und wieder hat Level-5 ein tolles, sehr umfangreiches 3DS-Spiel abgeliefert. | | |
| 2 | **TOMODACHI LIFE** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 07/14<br>Spielspaß: 85% |
| 3 | **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** | Entwickler: Nintendo<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 12/13<br>Spielspaß: 90% |
| 4 | **MARIO GOLF: WORLD TOUR** | Entwickler: Camelot<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 87% |
| 5 | **THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL** | Entwickler: Square Enix<br>Hersteller: Square Enix | Test in: N-ZONE 10/14<br>Spielspaß: 85% |
| 6 | **PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY** | Entwickler: Level-5/Capcom<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 04/14<br>Spielspaß: 87% |
| 7 | **KIRBY: TRIPLE DELUXE** | Entwickler: HAL Laboratory<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 80% |
| 8 | **POKÉMON X UND Y** | Entwickler: Game Freak<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 11/13<br>Spielspaß: 94% |
| 9 | **ETRIAN ODYSSEY UNTOLD: THE MILLENNIUM GIRL** | Entwickler: Atlus<br>Hersteller: NIS America | Test in: N-ZONE 06/14<br>Spielspaß: 87% |
| 10 | **BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** | Entwickler: Square Enix<br>Hersteller: Nintendo | Test in: N-ZONE 01/14<br>Spielspaß: 88% |

### Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 13. Vielen Dank für eure Teilnahme!

# Wii WILL ENTERTAIN U!

**Jetzt mit 15% Rabatt**

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

## JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

**ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP**
**PRÄMIENNUMMER: 1122277**

N-ZONE

**Einfach und bequem online abonnieren:**

**abo.n-zone.de**

**Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.**

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

**JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!**
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

**Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:** *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

**Die Prämie geht an:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**
Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____
BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1078666

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

# STEAMWORLD DIG

**Wii U** Howdy und willkommen in Tumbleton, dem mit gerade einmal drei Einwohnern wohl kleinsten Ort im wilden Westen. Aber bleibt ruhig etwas hier, es gibt einiges zu erforschen!

Wie uns der Name des Spiels schon vermuten lässt, wird in *Steamworld Dig* eine ganze Menge gebuddelt. Diese Aufgabe übergeben wir an Rusty, einen Roboter mit schickem Hut. Eigentlich war es ein Tag wie jeder andere, an dem er Onkel Joes Mine besuchen wollte. Auf seinem Weg trifft Rusty allerdings nur auf Dorothy, die unseren blechernen Freund zu den verrosteten Überresten seines Verwandten geleitet. Nach einer ziemlich emotionslosen Untersuchung des „Kadavers" findet ihr eine Spitzhacke, die ab sofort euer treuer Begleiter sein wird. Nun geht es aber erst einmal wieder an die Oberfläche, dort erwarten immerhin noch ein paar weitere Gesellen ihre Vorstellung.

## Eure erste Aufgabe steht an

Kaum seid ihr wieder über Tage, schickt euch die freche Dorothy auch direkt wieder unter die Erde. Eure Aufgabe besteht darin, Erz für sie abzubauen, das ihr im Anschluss wiederum an sie verkaufen könnt. Im besten *Terraria*-Stil wird sich nun in 2D durch die dreckigen Schichten gebuddelt. Alle Stellen werdet ihr jedoch noch nicht erreichen können. Erst mit den passenden Upgrades geht es auch in tiefere Gefilde. Dabei wird euch Cranky gerne zur Hand gehen, vorausgesetzt ihr habt das nötige Kleingeld parat. In seinem Verbesserungsshop könnt ihr eure Hacke aufrüsten, damit sie noch schneller gräbt. Andere Gerätschaften findet ihr direkt im Schoß von Mutter Erde.

## Rusty kann noch mehr!

Nicht nur das Buddeln steht auf der To-do-Liste unseres Metallkumpanen. Durch verschiedene Fähigkeiten, die er auf seinem Weg erlangt, ist er zum Beispiel in der Lage, mithilfe von Dampf in die Höhe zu steigen. Dafür werdet ihr allerdings Wasser brauchen. Neben dem feuchten Element gilt es zudem noch, die Beleuchtungsleiste im Auge zu behalten. Im Erdreich könnt ihr nämlich nur eine bestimmte Zeit verbringen, bevor euch der Saft für euer Licht ausgeht. Auffüllen könnt ihr all eure Anzeigen mithilfe der immer wieder auftauchenden Monster. Oft ist es daher ratsamer, schnell noch einen Gegner zu erledigen, bevor es in unbekannte Gefilde geht.

## Sterben kann teuer werden

Solltet ihr innerhalb der Mine doch einmal das Zeitliche segnen, passt darauf auf, nicht allzu viel Geld bei euch zu tragen. Die Hälfte davon geht nämlich für Reparaturkosten bei Cranky drauf, der euch wieder zusammenflickt. Die vor eurem Ableben eingesammelten Gegenstände müsst ihr anschließend wieder aus den dunklen Gängen fischen, bevor sie ganz verschwinden. Also, schnappt euch eine Spitzhacke, ladet die Taschenlampe auf und buddelt los! **Dominik Wulf**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Image & Form |
| **Termin:** | 28. August 2014 |
| **Preis:** | 8,99 Euro |
| **WERTUNG** | 7 |

Jetzt heißt es schnell sein! Dank der gefundenen Laufstiefel kein Problem.

In Crankys Laden findet ihr alles, was euch den Minenalltag erleichtern kann.

In *Gargoyle's Quest II* steckt viel frühe japanische Rollenspielkost, was durch die Vogelperspektive und die verschiedenen, aufsuchbaren Städte deutlich wird.

Verliese und andere Gegenden, in denen ihr kämpfen müsst, werden aus der gewohnten Seitenansicht präsentiert. Hier glänzt das Spiel dann richtig.

# GARGOYLE'S QUEST 2

**Wii U** Capcoms Geheimtipp-Serie gibt sich nach langer Absenz wieder alle Ehre.

Firebrand kennen viele Spieler vorrangig nur noch als Zwischengegner aus *Super Ghouls 'n Ghosts* oder dem aktuellen Prügelspiel *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*. Anfang der 90er-Jahre durfte er allerdings in einer dreiteiligen Reihe für Game Boy, NES und Super Nintendo beweisen, was wirklich in ihm steckt. Gerade der zweite Teil war außerhalb Japans nur wenig erfolgreich, da bei seinem Erscheinen im Jahr 1993 schon längst die Ära des fortschrittlichen Super Nintendos angebrochen war. Sehr verwunderlich ist es daher nicht, dass *Gargoyle's Quest 2* keinen großen Anklang mehr bei den Spielern fand, obwohl es durchaus verdient gewesen wäre. Inhaltlich als Prequel zum Game-Boy-Abenteuer ausgelegt, überzeugt der Plattformer mit leichten Rollenspielansätzen auch in der farbigen, hübsch anzusehenden 8-Bit-Ausführung. Getoppt werden sollte *Gargoyle's Quest II* nur noch durch den dritten wie auch finalen SNES-Teil, *Demon's Crest*, der ebenfalls eine Portierung auf die Virtual Console verdient hätte.

**Marco Cabibbo**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Capcom |
| **Termin:** | 4. September 2014 |
| **Preis:** | 4,99 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

# MEGA MAN BATTLE CHIP CHALLENGE

**Wii U** Diesen Chips fehlt leider der nötige Biss. Selbst Schweinsteiger weiß keinen Rat.

Vom kniffligen Sidescroll-Plattformer zum rundenbasierten Taktik-RPG: Einen so großen Genrewechsel haben bisher nur wenige Videospielreihen erfolgreich vollzogen. Mega Man gehört zu diesem Kreis der glücklichen Gewinner und hat sich mit der *Battle Network*-Reihe ein erfolgreiches zweites Standbein geschaffen. Diesem Spin-off gönnte Capcom 2003 ein weiteres Spin-off namens *Battle Chip Challenge*, welches vor allem beim Kampfsystem einige Veränderungen mit sich brachte. Mithilfe gefundener Chip-Karten stellt ihr euch ein Deck zusammen, das im Kampf dann von eurer KI eingesetzt wird. Und zwar in zufälliger Reihenfolge. Sofern ihr es nicht genau auf euren Gegner abgestimmt habt, hat dies ähnliche Konsequenzen, als würdet ihr bei einem *Pokémon*-Titel nicht bestimmen können, was eure Taschenmonster in jeder Runde machen sollen. Für taktische Auseinandersetzungen eine Todsünde, die durch den immerhin gelungenen Soundtrack nicht wieder ausgebügelt werden kann.

**Marco Cabibbo**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Rollenspiel |
| **Entwickler:** | Capcom |
| **Termin:** | 14. August 2014 |
| **Preis:** | 6,99 Euro |
| **WERTUNG** | 6 |

Seid ihr bereit für den Kampf? Falls nicht, ist das auch nicht so schlimm, da die KI eurer Bots den Großteil der Arbeit für euch erledigt. Zu eurem Leidwesen.

Außerhalb der virtuellen Streitereien lädt die Spielumgebung leider nicht wirklich zum Erforschen ein. Nebenaufgaben sind in *Battle Chip Challenge* Mangelware.

In anderen Spielmodi als dem Story-Modus könnt ihr die von euch geliebten Nintendo-Helden spielen. Darunter etwa Mario, Yoshi oder Peach.

In eurem privaten Zimmer in der Marion Lodge seht ihr eure bisher erhaltenen Pokale und könnt mit eurem Partner besprechen, was ihr gerne tun würdet.

# MARIO GOLF ADVANCE TOUR

**Wii U** Wer hätte gedacht, dass ein virtuelles Golfspiel so viel Spaß machen kann? Durch den hohen Detailgrad für einen GameBoy-Advance-Titel immer noch einen Blick wert.

Moment, das ist doch *Golden Sun*? So dachten wir, als wir das Spiel gestartet hatten. Das Erste was auffällt, wenn man den Rollenspiel-Klassiker gezockt hat, sind die Soundeffekte und der knuffige Grafikstil. Denn beides ähnelt dem ehemaligen Erfolgstitel doch sehr. Kein Wunder, immerhin ist auch dieses Spiel von Camelot entwickelt worden – und diesen Einfluss merkt man auch. Wer hätte gedacht, dass gerade einem Golfspiel ein kleines bisschen RPG so guttut? Nach dem erfolgreichen Abschließen eines Kurses oder eines Turniers winken nämlich stets Erfahrungspunkte, welche die Fähigkeiten der Charaktere weiter verbessern. Mal sehen, was uns diese Mischung beschert…

## Die richtige Ausrüstung

Zunächst spielt eure Ausrüstung eine gewisse Rolle. Direkt vor Ort solltet ihr euch deshalb mit passenden Schläger-Sets ausstaffieren. Diese haben auch ihren jeweiligen Vorteil, darunter Eisen für Distanzschläge oder genaueres Zielen. Wenn die Taschen gepackt sind, geht es auch schon in Richtung Turnier. Bei der Anmeldung ist noch ein Training möglich, um an die Grundmechaniken gewöhnt zu werden. Dies ist auch durchaus sinnvoll, denn viele Faktoren beeinflussen euer Spiel auf dem Platz: Die Windrichtung ist zu beachten, der richtige Schläger will gewählt werden und auch die Geländebeschaffenheit trägt zur Schwierigkeit mit bei.

## Die Technik macht's!

Zusätzlich müsst ihr noch die Härte des Schlages vorher automatisch oder manuell bestimmen. Es ist erstaunlich, an was die Entwickler alles gedacht haben, um euch in die Welt des Golfens zu entführen. Sobald ihr euch für das erste Turnier eintragt, geht es darum, die Kontrahenten zu schlagen, darunter immer wieder bekannte Namen aus dem Hause Nintendo. So hat auch Big Boo einen Eintrag in der Highscore-Liste bekommen. Die Kurse werden allerdings zunehmend schwerer. Ist die Wiesenlandschaft noch annehmbar, gibt es in der Dünenregion viel Sand, der euch das Leben schwer macht. Auch optisch unterscheiden sich die Gelände deutlich.

## Perfekte Umsetzung

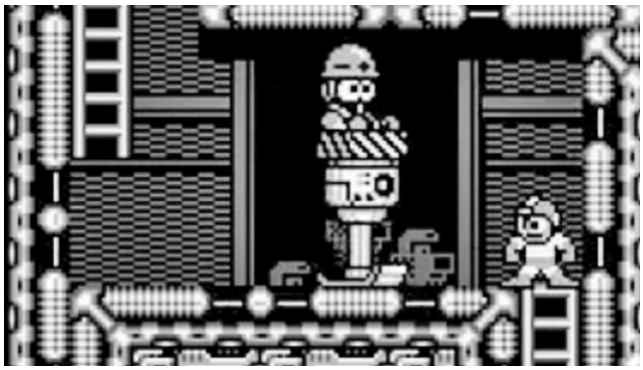
Wir empfehlen, beim Spielen das Digipad des Wii-U-Tablets zu benutzen, da die Empfindlichkeit des Analog-Sticks für dieses Spiel zu hoch ist. Insgesamt ist die Steuerung aber wirklich perfekt auf das neue Eingabegerät abgestimmt. Wer *Advance Tour* damals mochte, wird es auch heute wieder lieben. Für alle Neueinsteiger ist es auf jeden Fall eine Empfehlung wert. Ihr werdet im Training gut an das Spiel herangeführt und lernt schnell, es zu beherrschen.

**Dominik Wulf**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Sportspiel |
| **Entwickler:** | Camelot |
| **Termin:** | 28. August 2014 |
| **Preis:** | 6,99 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

Trefft ihr euren Ball besonders gut, erscheint die Ansage „Nice shot!". Werdet aber nicht übermütig, sonst ist der Vorteil schnell dahin.

Nach jedem Turnier geht es zur Siegerehrung. Hoffentlich habt ihr den Rest der Bestenliste hinter euch gelassen. Das erfahrt ihr nach dem 18. Loch.



Gegner, Levelstruktur und natürlich die Musik stehen dem Original auf dem NES sehr nahe, wurden an vielen Stellen jedoch trotzdem stark überarbeitet.

Capcom brachte den Game Boy mit seinen *Mega Man*-Titeln regelmäßig an die Leistungsgrenzen: Schon bei einem oder zwei Gegnern schrumpfte die Framerate.

# MEGA MAN 3

**3DS** Großer Plattformer im Mini-Format. Da macht auch Rush fleißig Männchen.

Der schon seinerzeit biederen Technik des Game Boy im tristen, graugrünen Look tat der Fluss aus hervorragenden Spielen keinen Abbruch. Capcom hatte hier ein besonders glückliches Händchen und sorgte auch auf Nintendos Handheld für gelungene *Mega Man*-Abenteuer, anfänglichen Startschwierigkeiten zum Trotz. Für den gefeierten dritten Teil griffen die Macher bei der tragbaren Version jedoch in die Trickkiste und fügten einen neuen Boss samt frischen Waffen und neu etablierten Features wie den Charge Shot hinzu. Die Levels selbst, obwohl an vielen Stellen dem NES-Original treu geblieben, mussten einer Neugestaltung unterzogen werden, da die Spielfiguren in *Mega Man 3* auf dem Display des Game Boys um einiges größer dargestellt werden als in der bunten Vorlage auf dem NES. Dem großen Bruder kann die mobile Fassung auch in diesem Fall nicht den Mega Buster reichen, insgesamt gehört *Mega Man 3* aber zu den gelungenen Varianten des blauen Roboters für unterwegs. **Marco Cabibbo**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Jump & Run |
| **Entwickler:** | Capcom |
| **Termin:** | 14. August 2014 |
| **Preis:** | 3,99 Euro |
| **WERTUNG** | 8 |

# ADVENTURES OF LOLO

**Wii U** In einem Land vor unserer Zeit, *Kirby* und *Smash Bros*: Die frühen Werke von HAL.

Anfangen muss schließlich jeder Videospielentwickler einmal irgendwo, bevor ihm der große Geistesblitz einfällt. Selbst HAL, denen erst mit der rosaroten Kugel Kirby weltweite Aufmerksamkeit zufiel, verdienten zu Beginn ihre Brötchen mit kleineren Titeln auf NES und Game Boy. Eines dieser frühen Werke stellt *Adventures of Lolo* dar, von dem einige Designideen und selbst Soundfiles später in *Kirby* einfließen sollten. Den beiden Hauptcharakteren Lolo und Lala war sogar ein Auftritt als Boss in *Kirby's Dreamland* vergönnt. Das Spieldesign von *Adventures of Lolo* ist allerdings ein grundlegend anderes. Jump&Run-Kenntnisse sind keine gefragt, stattdessen müsst ihr in jeder Stage alle Herzsymbole umdrehen und dann den Levelausgang finden. Unterschiedliche Gegner wollen euch von diesem Vorhaben natürlich abbringen, Gegenwehr ist aufgrund von knapper Munition eher selten möglich. Kampffreudige Spieler wird dies anfangs nerven, Freunde strategischer Action-Puzzler kommen jedoch auf ihre Kosten. **Marco Cabibbo**

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Geschicklichkeit |
| **Entwickler:** | HAL Laboratory |
| **Termin:** | 21. August 2014 |
| **Preis:** | 4,99 Euro |
| **WERTUNG** | 7 |

Wasserflächen bleiben nicht lange ein Hindernis. Recht schnell könnt ihr Brücken bauen und so den Monstern in der Etage noch rechtzeitig entwischen.

Auf drei Teile ist *Adventures of Lolo* mit der Zeit gekommen. Als Kirby dann seinen Siegeszug antrat, konzentrierte sich HAL vermehrt auf die rosa Knutschkugel.

Die berühmtesten Schildkröten der Welt sind wieder da – im Kino. Für uns Grund genug, eine Schokokusspizza zu bestellen und ihren bislang besten Videospielauftritt noch einmal ins SNES zu packen.

Wer einen Blick zurück auf das Franchise der Turtles werfen möchte, wird überrascht sein, dass er weder bei VHS-Kassetten noch mit Videospielmodulen anfangen muss. Die Geschichte der amphibischen Ninja-Krieger begann nämlich vor gut 30 Jahren in einem Comicband, welchem vom Publikum nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt wurde und der zunächst nur als Parodie auf andere Comics gedacht war, die zu diesem Zeitpunkt in aller Munde waren. Dass aus dem Einzelband schnell eine weltbekannte Serie werden sollte, die erst 2010 offiziell ihr Ende fand, hätten sich die beiden Schöpfer Kevin Eastman und Peter Laird wohl nie träumen lassen. Auch nicht, in welche Richtung sich die Turtles schon wenige Jahre nach ihrem Erscheinen entwickeln sollten: Anders als die erwachsene Ausrichtung der Comicvorlage waren Cartoon-Serie, Videospiele, Merchandise und nicht zuletzt die Realfilme klar auf die kindliche Zielgruppe getrimmt. Diese Entscheidung brachte uns einige Schundwerke wie den Film *Teenage Mutant Ninja Turtles III* oder das unsägliche Weihnachts-Special, beide geprägt von schlechten Kostümen und vollkommen vermurksten Jokes.

Drei Uhr morgens in Manhattan: Ein ganz normaler Tag für die Turtles nimmt seinen Anfang. Die Intro-Sequenzen geben Hinweise darauf, wie der Boss aussieht.

Während die Turtles auf dem Baugerüst eines Hochhauses den Foot-Clan verdreschen, läuft Krangs Roboter in der Stadt Amok.

**Für je 200 besiegte Gegner erhaltet ihr ein Extraleben. Dabei kommt es drauf an, wie ihr sie erledigt. Ein Schulterwurf zum Beispiel gibt gleich zwei Punkte.**

**Das Technodrome, die Kommandozentrale des Foot-Clans, ist als neue Stage exlusiv für die SNES-Version entworfen worden und insgesamt der beste Level.**

Während wir Gurken wie diese lieber zurück in den Schrank gestellt haben, landete *Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time* – in Europa wurde das Wort Ninja aus Jugendschutzgründen durch Hero ersetzt – zielgenau wie ein Wurfstern im Modulschacht unseres SNES. Lest hier, warum Ben und Marco auch 22 Jahre später immer noch nicht Sai und Katana aus der Hand nehmen können, bis dem Halunken Shredder (auch bekannt unter Namen wie Blecheimer, Nachttopf oder Schröder) das Handwerk gelegt ist.

## Immer auf der Lauer

Um genau zu sein, müsste man eigentlich von 23 Jahren ausgehen, denn wie so manch anderer Sidescroll-Prügler, zu denen *Turtles in Time* zählt, ist der Titel zunächst in den Arcades erschienen. Vier Spieler durften hier gleichzeitig ran und gegen den Foot-Clan ins Gefecht ziehen, der von Mutantengehirn Krang und Ex-Samurai Shredder angeführt wird. Am überschaubaren wie letztendlich irrelevanten Plot wurde bei der SNES-Umsetzung nichts verändert, wohl aber eine Menge technischer Anpassungen vorgenommen. Da das Super Nintendo mit der Power eines Automaten nicht mithalten konnte, fielen diverse Features der Schere zum Opfer. Waren Einsparungen bei den Animations-Frames der Turtles noch zu verkraften, schmerzte die Reduzierung von vier auf zwei Spieler dafür umso mehr. Im Hinblick auf die Tatsache, dass nur wenige Zocker einen Multitap daheim hatten und Entwickler Konami das Glas dafür an anderer Stelle wieder auffüllte, war dieser Verlust jedoch hinnehmbar. Die Entschädigung war nämlich außerordentlich gehaltvoll: Nicht nur kamen neue Gegner und Bosse aus der populären Cartoon-Serie hinzu, die Turtles durften zudem eine neue Stage, im Nachhinein betrachtet die beste des ganzen Spiels, unsicher machen oder in einem Versus-Mode gegeneinander antreten. Das grundlegende Geprügel wurde von Konami jedoch nicht großartig verändert. Eine gute Entscheidung, wie jeder Spieler schon nach wenigen Minuten mit *Turtles in Time*

## WELCHER TURTLE SOLL ES SEIN?

**Ganz klar, jeder Mensch hat seinen persönlichen Lieblings-Turtle. Und das hat nicht allein mit der Natur des Charakters oder seiner Bandana-Farbe zu tun.**

### LEONARDO

Der Anführer der Turtles hat die große Stärke, dass er nirgendwo echte Schwächen aufweist. Einsteiger fahren mit ihm recht gut, vor allem, weil seine Spezialattacke in beide Richtungen trifft und er dabei nicht allzu viel Energie verliert. Übertreiben solltet ihr es aber trotzdem nicht.

### DONATELLO

Das Turtle-Genie war wohl schon lange nicht mehr joggen: Donatello ist klar der langsamste von allen Turtles und hat deshalb in vielen Situationen so seine Defizite, dank seines Bo aber eine enorme Reichweite. Dies trifft auch auf seinen Spezialangriff zu, der fast einen halben Bildschirm abdeckt.

### MICHAELANGELO

Obwohl Mike eher der lockere Spaßvogel der Truppe ist, sitzt seine Verteidigung bombenfest. Eine für seine Nunchakus beachtliche Reichweite, ob nun der normale Angriff oder sein Special, ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern, was aus Michaelangelo einen prima Allrounder macht.

### RAPHAEL

Raphael macht seinem Ruf als aggressiver Heißsporn alle Ehre und hat mit die höchsten Werte beim Angriff, besonders seine Spezialattacke klotzt gut rein. Ein Glück, dass er dabei auch der schnellste Turtle ist, denn seine Lebensenergie ist im Gegenzug dafür umso geringer.

## ANDERER TURTLE, ANDERES SYSTEM, ANDERER PRÜGLER

**Als Serie der 80er-Jahre war es selbstverständlich, dass die Turtles neben TV und Spielzeugregal auch schnell die Videospielkiste erobern würden.**

### Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game

Geschichte wiederholt sich: Genauso wie *Turtles in Time* zunächst in der Spielhalle erschien und später aufs Super Nintendo portiert wurde, fand dieses Prozedere schon einige Jahre zuvor mit *TMNT2: The Arcade Game* und der NES-Umsetzung statt. Der Unterschied zwischen Arcade- und NES-Version war allerdings immens und letzteres kann schon fast als ein anderes Spiel angesehen werden, auch wenn Stages und Spielablauf ansonsten identisch sind. Mit *The Arcade Game* wurde der Grundstein für spätere *Turtles*-Prügler gelegt, die Mechaniken selbst waren auf dem NES noch sehr primitiv. Viel mehr als den bei jedem Turtle identischen Special Move und den Sprung-Kick brauchte man nicht. Ärgerlich: Die Gegner schlugen einem gerne ungestraft in die eigene Combo rein.

### Turtles Tournament Fighters

Die Idee mit dem Versus-Mode, der als Dreingabe in die SNES-Version von *Turtles in Time* integriert wurde, fand bei Konami anscheinend dermaßen Anklang, dass bereits ein Jahr später ein richtiges Fighting Game mit den Schildkröten veröffentlicht wurde. *Turtles Tournament Fighters*, ob nun für Super Nintendo oder Sega Genesis, orientierte sich mehr an den ursprünglichen Comics, was sowohl auf die Gestaltung der Turtles selbst als auch die der anderen Figuren zutrifft, die in der Comic-Serie auftauchten. Signifikante inhaltliche Schwächen hatte *Turtles Tournament Fighters* nicht, doch der kurz zuvor erschienene dritte Film, von Fans wie Kritikern gleichermaßen kritisiert, sorgte für ungewollt schlechte Publicity. Ein dezenter Prügler, welchem leider kein Glück mit dem Erscheinungstermin vergönnt war.

### Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist

Obwohl *Turtles in Time* seinerzeit klar das populärere Spiel war, sollte das nur wenige Wochen später auf dem Sega Genesis veröffentlichte *TMNT: The Hyperstone Heist* nicht vergessen werden. Anders als die direkte Automatenumsetzung ist *Hyperstone Heist* eher ein Sammelwerk aus mehreren vorher erschienenen *Turtles*-Titeln. Viele Stages und Charakteranimationen sind aus den beiden Arcade-Titeln übernommen und grafisch sehr gut umgesetzt auf das Genesis übertragen worden. Der Soundtrack mag hier nicht so dick rüberkommen wie auf dem SNES, doch die bessere Technik entschädigt dafür vollkommen. Erwähnenswert ist *Hyperstone Heist* zudem wegen Shredders Gehilfe und Bossgegner Tatsu, welcher direkt aus den ersten beiden Realverfilmungen übernommen worden ist.

### Turtles in Time: Re-Shelled

Dass alte Klassiker Jahre später gerne mal aufgewärmt neu serviert werden, ist dem Nintendo-Fan sicher nicht neu. Auch *Turtles in Time* wurde 2009 für die Playstation 3 und Xbox 360 frisch aufgelegt, genauer gesagt die originale Arcade-Version. Nur wenige Ideen waren gelungen, etwa den Vier-Spieler-Modus wieder zu implementieren und mehr Angriffsrichtungen einzuführen. Eine missglückte Neugestaltung des Artdesigns, ausgebleichte Farben und keine konsequente Weiterführung des Spielsystems und seiner Möglichkeiten sorgten leider dafür, dass *Re-Shelled* deutlich hinter der Vorlage zurückblieb. Seit 2011 steht das Spiel aufgrund eines neuen Lizenzdeals zwischen Nickelodeon und Fred Wolf Group nicht mehr zur Verfügung. Es ist fraglich, ob dies jemals wieder der Fall sein wird.

bestätigen wird. Gründe für den hervorragenden Ruf, den *Turtles in Time* bis heute bei Comic-Fans und Zockern genießt, gibt es gleich mehrere. Allen voran genannt werden muss hier definitiv das wuchtige Spielgefühl beim Verkloppen der Gegner, wenn etwa Donatello mit seinem Bo-Schlagstock dem Foot-Clan eine reinpfeffert, Raphael zum wirbelnden Super-Kick ansetzt oder man seinen Gegner einfach per Schulterwurf mehrmals auf den Boden klatscht – Aufprall und Einschlag der eingesetzten Moves gehen vom Bildschirm über den Controller direkt auf den Spieler über. Kurzum: Es ist unheimlich befriedigend, Shredder und seinen Roboter-Ninjas was auf die Schmatzleiste zu drücken. Die krachenden Soundeffekte mit dem dazu passenden „DRRSCHHH“-Faktor untermauern die durchschlagenden Argumente der Turtles nur noch weiter. Bei der passenden Geräuschkulisse bleibt es aber nicht. Was die Akustik von *Turtles in Time* klar über den Standard setzt, ist der exzellente Soundtrack, welcher den Spieler mit treibenden Beats Richtung Level-Ende zerrt und ihm nebenbei feinste 16-Bit-Melodien in den Kopf pflanzt.

**Dank des hoch angepriesenen Mode-7-Effekts war es auf dem SNES möglich, die Gegner quasi aus dem Bildschirm rauszuschmeißen. Ein Vorläufer der 3D-Technik.**

**Den Abspann des Spiels bekommt ihr nach gut einer Stunde zu Gesicht. Es wird aber sicher nicht das letzte Mal gewesen sein. Auf „Hard“ wohlgemerkt.**

Der Versus-Mode war eine nette Dreingabe, kam allerdings nicht so gut an wie das kooperative Erlebnis. Die Spielmechanik eignete sich mehr für Duelle gegen die KI.

## Ah, Shell Shock!

Wo die musikalische Untermalung der Stages zu überzeugen weiß, fallen die Spielwelten selbst leider ein wenig aus dem Rahmen und stellen die größte Schwäche von *Turtles in Time* dar. Wie der Untertitel des Spiels schon leicht andeutet, sind die Turtles nicht nur auf den Straßen New Yorks unterwegs, sondern machen per Zeitreise in mehreren Epochen Halt. Doch wo eigentlich viel Potenzial für historisch abwechslungsreiche Welten vorhanden wäre, sind es vom Setting her eher generisch bekannte Stages wie die Seitenstraßen im zweiten Level oder das Technodrome, die in Sachen Aufmachung und Design zu überzeugen wissen. Geradezu ironisch, dass der NES-Vorläufer *Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game* hier mehr glänzen konnte. Erst gegen Ende, wenn Piratenschiff und Wilder Westen sprichwörtliche Geschichte sind, zieht das Leveldesign wieder stärker an. Als Arcade-Prügler könnte man *Turtles in Time* außerdem noch vorwerfen, nicht mehr als nur eine knappe Stunde an Content zu bieten. In der Tat rollt der Abspann, sofern euch nicht vorher ein Game over begrüßt, bereits nach gut 60 Minuten über den Bildschirm. Für eine unkomplizierte Klopperei zwischendurch stellt dies aber die perfekte abgemessene Spielzeit dar, die auch einige Monate später erneut zündet. Konami täte also gut daran, diesen Klassiker schleunigst auf die Wii U zu hieven. Wer nach dem neuesten Film jegliche Hoffnung für die Turtles aufgegeben hat, könnte sie durch *Turtles in Time* wieder zurückgewinnen. Cowabunga! ■ **Marco Cabibbo**

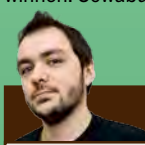
Als Endboss ist Super-Shredder natürlich der gefährlichste Gegner und kann euch wieder in normale Schildkröten verwandeln.



**MEINUNG**
Benjamin Kegel

**„Bury my Shell at Wounded Knee!“**

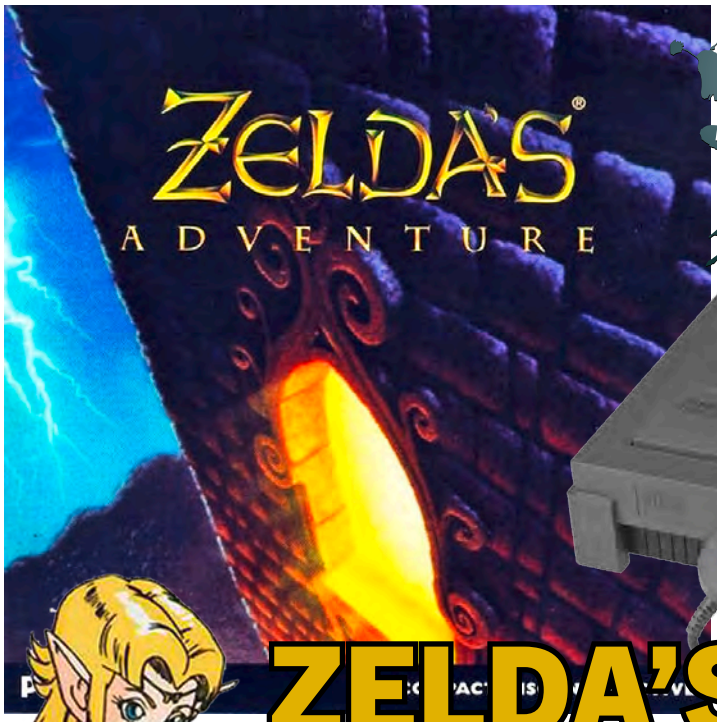
Zehn Jahre lang nicht mehr *Turtles in Time* gedaddelt, dann mit dem Marco zusammen vor das Redaktions-SNES gesetzt, das Spiel breit grinsend direkt auf die schwerste Stufe gestellt und im Koop-Modus losgezockt. Und was ist passiert? Shredder hat von uns so richtig was vor die Kauleiste bekommen! Schlussfolgerung: Richtig geile Games sind wie Fahrradfahren – man verlernt sie einfach nicht. Und als jemand, der *Pirates of the Dark Water*, *Final Fight* und den Dramatic-Battle-Modus in *Street Fighter Alpha* quasi in Dauerschleife gezockt hat, rufe ich an dieser Stelle in die Welt hinaus: *Turtles in Time* ist bis heute ein SNES-Kaufgrund! Gibt's ja schließlich immer noch nicht für VC (wink, wink, Nintendo!).



**MEINUNG**
Marco Cabibbo

**„Where no Turtle has gone before.“**

Meinen ersten physischen Kontakt mit *Turtles in Time* hatte ich bei unserer örtlichen Videothek – erstmals gesehen hatte ich das Spiel, wie so manch anderer Zocker bestimmt auch, im heute hoch gehandelten SNES-Spieleberater. Selten zuvor waren fünf Deutsche Mark Leihgebühr so gut investiert wie an diesem Wochenende, wo *Turtles in Time* insgesamt dreimal durch das Super Nintendo geprügelt wurde. Gemeinsam mit *Street Fighter II* war *Turtles in Time* maßgeblich daran beteiligt, dass ich bis zu diesem Tag so großes Interesse am Beat'em Up-Genre habe. Ob nun gemeinsam in einem Brawler oder gegeneinander im Versus. Getoppt wurde das Spiel bis heute von keinem anderen *Turtles*-Titel, was es somit zu einem der besten Lizenzspiele macht, da der Comic-Charme hier perfekt mit kurzweiligem Klopper-Gameplay kombiniert wurde. Kein Wunder, dass die halbe N-ZONE-Redaktion nach einer Runde *Turtles in Time* erst mal zum örtlichen Italiener musste.




PIXEL PANNE

Das Philips CD-i, hier das Modell der 400er-Serie, bot schon lange vor Xbox One und Co. Multimedia-Inhalte, doch der Markt war noch nicht reif.

# ZELDA'S ADVENTURE

*Hyrule Warriors* beweist in dieser Ausgabe, dass Spin-offs der berühmten Reihe funktionieren können. Hier im Retro-Bereich zeigen wir euch, wie das genau andersrum aussieht.

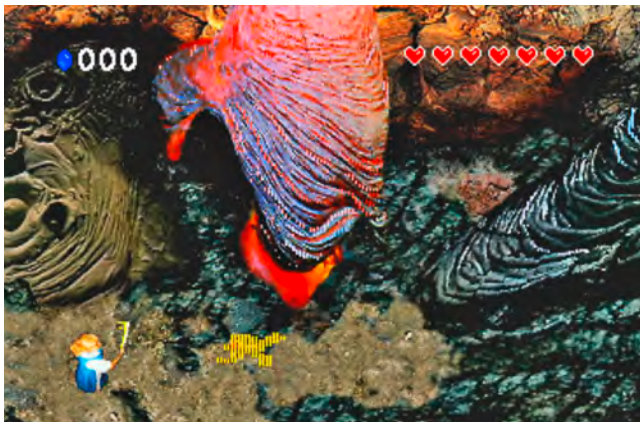
Die Ähnlichkeiten sind nicht zu leugnen: Das Design der Prinzessin in *Zelda's Adventure* orientiert sich sehr stark an der Vorlage aus *A Link to the Past*.

Es hat wohl bei vielen Spielern, die das erste Mal mit *The Legend of Zelda* konfrontiert wurden, für anfängliche Verwirrung gesorgt: Der im Titel erwähnte Charakter ist nämlich gar nicht der (oder die) grün gekleidete Krieger, sondern die stets aus der zweiten Reihe agierende Prinzessin. Aus diesem Missverständnis heraus hat sich bis heute der Running Gag gehalten, dass Zelda das kleine Männchen in Grün sei. Konsequenzen hatte diese Feststellung aber nicht – Hauptfigur Link muss das sagenumwobene Triforce finden, das Böse bezwingen und eben die legendäre Prinzessin Zelda retten. Für die sehr kleine Zielgruppe, die unbedingt mal mit der blonden Herrscherin von Hyrule losziehen wollte, sah es lange Zeit eher finster aus. Jedenfalls bis zum Tag, an dem Nintendo die Verwendung von *Zelda*-Charakteren für insgesamt drei Spin-offs erlaubte. Nicht auf einem Gerät von Big N selbst, sondern der Multimedia-Konsole CD-i aus dem Hause Philips. Während sich *Link: The Faces of Evil* und *Zelda: The Wand of Gamelon* spielerisch

Zu den Merkmalen des Titels zählten die mit realen Schauspielern gedrehten Szenen. Auch im Spiel selbst kamen digitalisierte Akteure zum Einsatz.

Keine Spur von den satten und kräftigen Farben eines *A Link to the Past*, stattdessen wird hier nur verwaschene, realistisch gehaltene Optik geboten.

Rubine sammeln und nur drei Herzen in der Brust: Diese *Zelda*-Elemente sind aus der Reihe bekannt, diese neuen Monsterkreationen hier hingegen nicht.



Könnt ihr erkennen, ob es beim schwarzen Loch links neben der Lava in eine Höhle geht oder nicht? Vieles ist nicht klar zu erkennen und muss ausprobiert werden.

kaum voneinander unterscheiden und in Ausgabe 12/2013 bereits von uns seziert wurden, wollen wir uns stattdessen auf den dritten Teil konzentrieren.

## Löblicher Versuch

Die Hintergrundgeschichte von *Zelda's Adventure* weicht vom direkten CD-i-Vorgänger, auch wenn beide Spiele inhaltlich keine Verbindungen aufweisen, nur marginal ab. Gannon (so wird er im Spiel geschrieben) hat Link entführt, das Land Tolemac unterjocht und nur die Prinzessin ist noch in der Lage, dem dicken Schweinemonster die Stirn zu bieten. Da Spielzeit und Glaubwürdigkeit darunter leiden müssten, wenn Zelda einfach sofort zu Gannon marschieren würde, muss sie zunächst sieben göttliche Symbole finden. Wie für die Hauptserie schon üblich, sind diese dem Triforce nicht unähnlich aussehenden Steine in ganz Tolemac verteilt und werden von Gannons Schergen bewacht.

Bei der Ausgangslage hat sich Entwickler Viridis also klar an den damals aktuellsten Titeln orientiert, namentlich *A Link to the Past* (1991) und *Link's Awakening* (1993). Im Gegensatz zum Sidescroller-Versuch der beiden anderen CD-i-Titel hat man es bei *Zelda's Adventure* zudem auch bei der Vogelperspektive belassen – ihr steuert die Prinzessin also in gewohnter Art und Weise durch die Spielwelt.

## Gescheiterte Umsetzung

Was in den ersten Spielminuten wie eine gute Idee anmutet, entpuppt sich recht schnell als halbgar umgesetzt. Die Schuld an dieser Tatsache tragen vor allem technische Umstände, welche auf die Compact-Disc-Technologie des CD-i zurückzuführen sind. Der im Vergleich zu normalen Modulen größere Speicherplatz wird durch längere Ladezeiten in Kauf genommen, was bei *Zelda's Adventure* dazu führt, jedes Mal über sechs Sekunden warten zu müssen, bis der nächste Levelabschnitt geladen ist. Klingt wie ein Tropfen auf einem heißen Stein, wird in der Summe aber sehr schnell zu einem nervigen Aufwand. Oft kommt es bei *Zelda's Adventure* auch vor, dass ihr Höhleneingänge und Pfade nicht genau erkennen könnt. Die realistisch aufgezogenen Hintergrundgrafiken bestehen nämlich aus Luftaufnahmen, die in Hawaii und Los Angeles vom Hubschrauber aus aufgenommen wurden. In Kombination mit den realen Schauspielern, die in Form von rotoskopierten Sprites ins Spiel gepackt wurden, ist *Zelda's Adventure* bis heute einer der optisch außergewöhnlichsten, wenn auch leider unansehnlichsten Titel der gesamten Reihe. Zur verkorksten Grafik kommen dann auch noch eine umständliche Menüführung und ein unlogisches Leveldesign hinzu, was sowohl die Oberwelt als auch die Dungeons betrifft. Probleme mit der zugrunde liegenden Hardware und innerhalb des Teams – *Zelda's Adventure* durchlief eine fast zwei Jahre lang andauernde Testphase – versetzten dem anfangs noch ambitionierten Titel den Todesstoß. **Marco Cabibbo**

**MEINUNG**
Marco Cabibbo

**„Nintendo hat Lehrgeld gezahlt – das kann man den CD-i-Titeln hoch anrechnen."**

Während ich *The Faces of Evil* und *The Wand of Gamelon* tatsächlich einmal durchgespielt habe, um danach für immer vom Spiel gezeichnet zu sein (aktuell trage ich ein T-Shirt von König Harkinian), konnte ich *Zelda's Adventure* auch beim dritten Versuch nicht erfolgreich beenden. Nicht dass die beiden Vorgänger irgendwie viel besser seien, Gott bewahre, aber da gab es immerhin unglaublich käsige Cutscenes als „Belohnung". *Zelda's Adventure* hingegen ist in jeder Hinsicht keine Wohltat für das Auge, um es mal höflich auszudrücken. Nach drei desaströsen Spin-offs war es kein Wunder, dass Nintendo seine Prinzessin hoch oben im Kyoto Tower versteckte, damit niemals wieder jemand Schindluder mit ihr betreiben könne. Erst jetzt mit *Hyrule Warriors* gibt man ihr wieder die Gelegenheit, im Rampenlicht zu stehen.

Die hakelige Steuerung im Item-Menü ist sehr umständlich ausgefallen. Leider müsst ihr hier sehr oft nachschauen und einzeln Gegenstände auswählen.

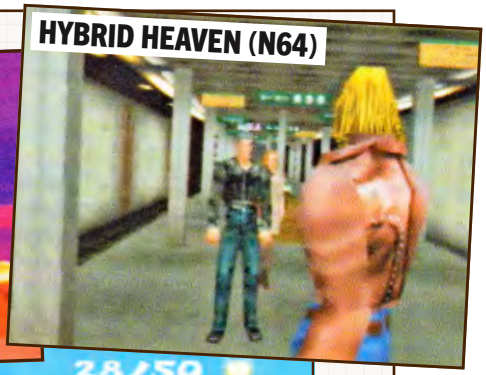
*Zelda's Adventure* stellte lange Zeit das traurige Musterbeispiel dar, was passieren kann, wenn man seine Serie an drittklassige Studios herausgibt.

**Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.**

# DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

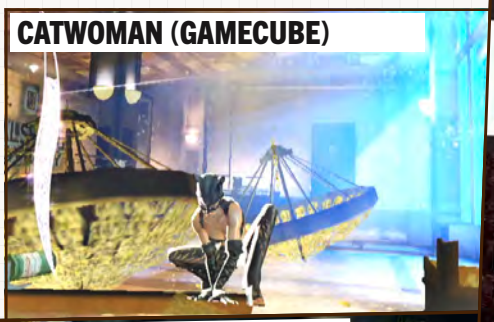
## N-ZONE 10/1999

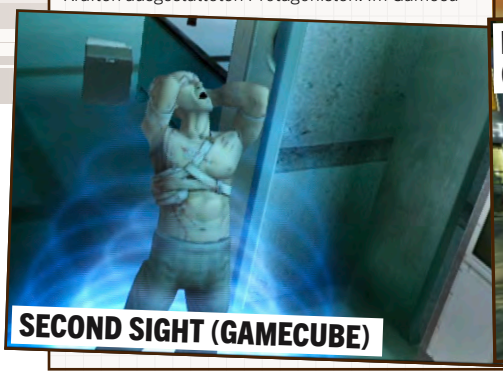


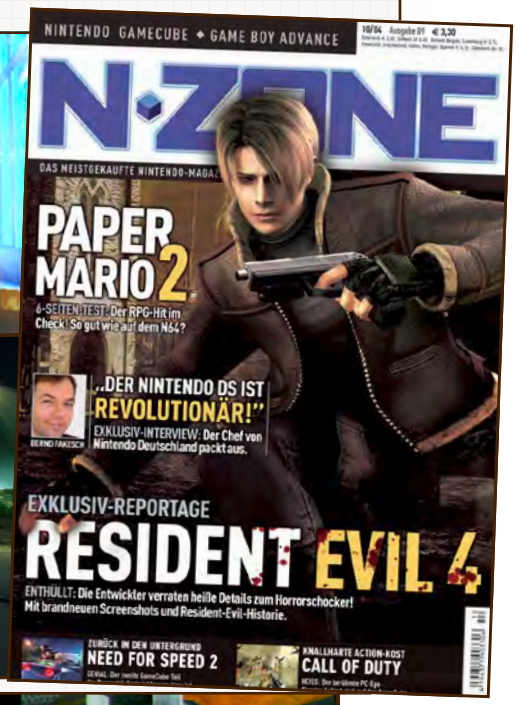
In der Ausgabe 10/1999 war es so weit: Mit zu Beginn nur einer Seite startete die Pokémon Zone, eine Rubrik, die das Heft in den kommenden Jahren prägen sollte – und das, obwohl die roten und blauen Editionen zu diesem Zeitpunkt noch nicht einmal in Europa erschienen waren. Die Redaktion bewies damit angesichts des späteren epochalen Erfolgs der Rollenspiele den richtigen Riecher und das Heft entwickelte sich zur Anlaufstelle Nummer eins für alle Taschenmonster-Fans. Ganz *Pokémon*-frei widmete sich der Vorschau-Teil Titeln wie dem leider oft übersehenen Action-Abenteuer *Jet Force Gemini* von Rare, dem grandiosen *Rayman 2: The Great Escape*, dem Multiplayer-lastigen Shooter *Turok: Legenden des verlorenen Landes* und – wie in fast jeder Ausgabe – *The Legend of Zelda: Gaiden* (später: *Majora's Mask*). Der Test-Bereich war ebenfalls sowohl quantitativ als auch qualitativ gut bestückt und enthielt alleine sechs Titel, welche die 80-Prozent-Marke knackten: Das Action-Adventure *Hybrid Heaven* erhielt 85 Prozentpunkte, *Gex 3: Deep Cover Gecko* überzeugte mit 81 Prozent, *Racing Simulation 2* konnte 87 Prozent ergattern, *NFL Quarterback Club 2000* und *Perfect Striker 1999* bekamen jeweils eine Wertung von 89 Prozent und *The New Tetris* sahnte sogar stolze 91 Prozentpunkte ab. Da war für jeden Spieler-Geschmack etwas dabei!

## AUSGABE 10/2004

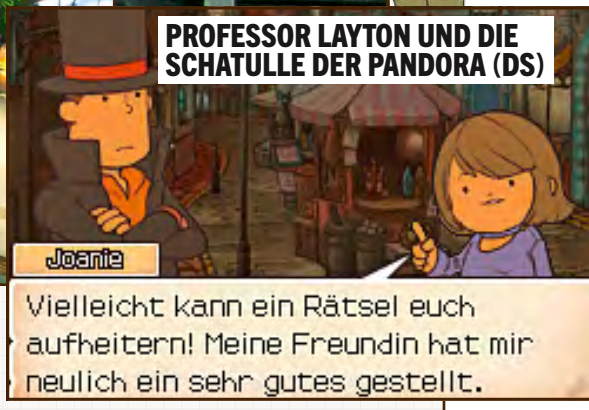
„Nintendo DS: Design und Name enthüllt!“ lautete die große Schlagzeile im News-Teil der N-ZONE 10/2004. Auch zum damals noch völlig unbekannten Gamecube-Nachfolger machte sich die Redaktion im Editorial Gedanken. Die Vorschauen und Tests befanden sich aber trotz dieser Zukunfts-Ausblicke noch fest in der Hand von Gamecube und Game Boy Advance. Auf fünf Seiten wurde die kommende Horror-Hoffnung *Resident Evil 4* vorgestellt – damals noch exklusiv für den Nintendo-Würfel geplant, inzwischen auf so ziemlich allen Systemen umgesetzt. Doch auch abseits dieses Preview-Highlights fanden sich spannende Vorschauen. *Call of Duty: Finest Hour* brachte die damals noch im zweiten Weltkrieg angesiedelte Serie erstmals auf Konsolen, *Need for Speed: Underground 2* gilt inzwischen als einer der besten Arcade-Racer aller Zeiten und bei *Second Sight* handelte es sich um ein spannendes Action-Adventure rund um einen mit telekinetischen Kräften ausgestatteten Protagonisten. Im Gamecube-Testteil enttäuschte die Lizenz-Versoftung von *Catwoman* zur Überraschung von überhaupt niemandem, während *WarioWare, Inc.: Mega Party Game$* immerhin 78 Prozentpunkte im Mehrspieler-Modus bekam und *Paper Mario 2* im Importtest stolze 89 Prozent ergatterte. Von den vier getesteten Game-Boy-Advance-Spielen konnte nur *Kirby and the Amazing Mirror* die 80-Prozent-Marke überspringen. Zusätzlich zu Tests und Vorschauen fand sich auch ein vierseitiges Interview mit Nintendo-Deutschland-Chef Bernd Fakesch im Heft, der wenig überraschend euphorisch von den Vorzügen des kommenden Nintendo DS schwärmte.



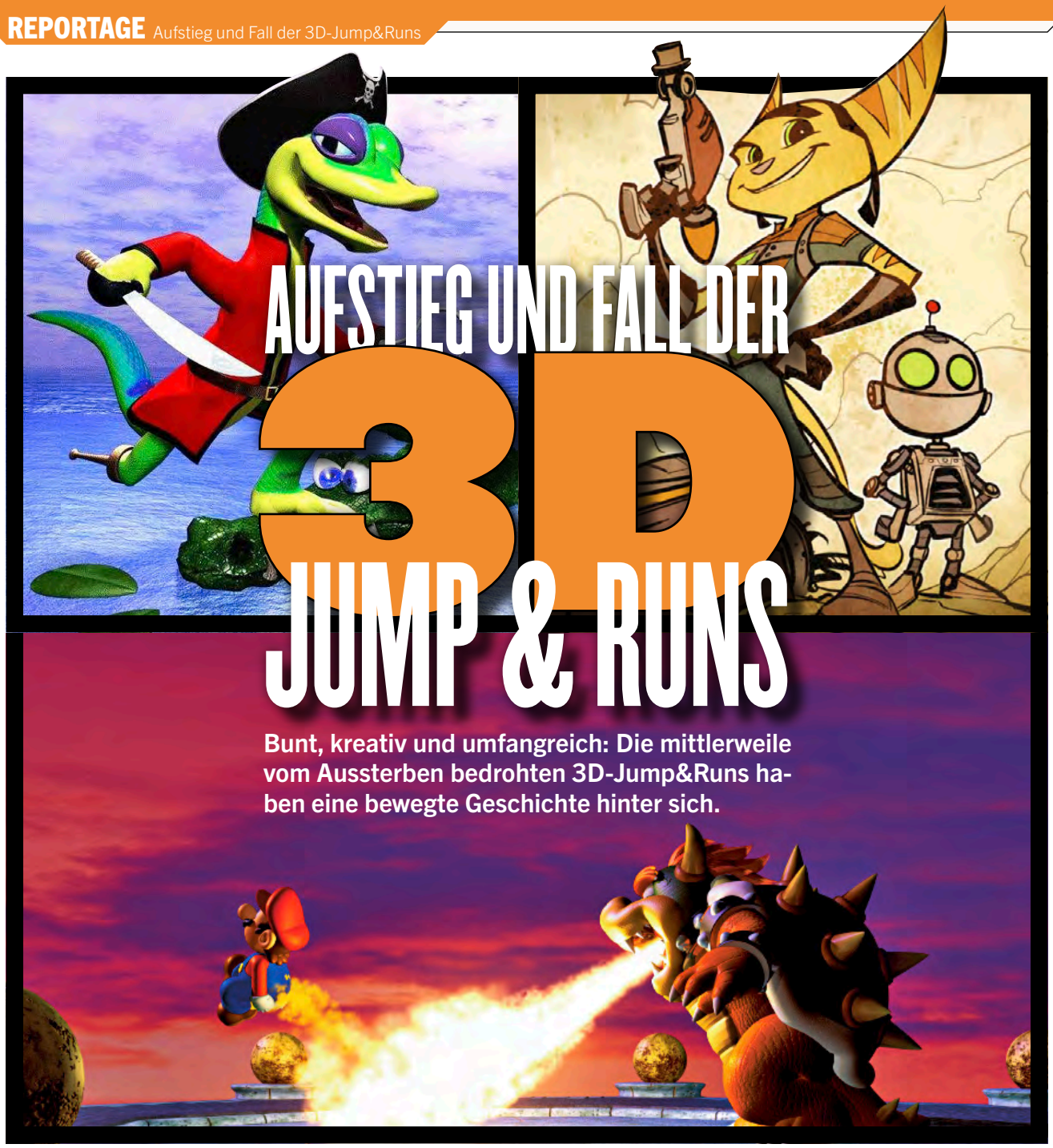






## AUSGABE 10/2009




Alles neu macht der September – zumindest in der N-ZONE 10/2009. In diesem Monat, in dem gleichzeitig die 150. N-ZONE-Ausgabe gefeiert wurde, fand nämlich wieder einmal ein größeres Redesign des Heftes statt. Allerdings kam dieses nicht allzu gut bei den Lesern an, sodass es wenig später ein weiteres Mal überarbeitet wurde, hin zu jenem Design, das unser Magazin aktuell hat. Abseits des neuen Looks handelte es sich um eine gut gefüllte Ausgabe, jedoch nur mit zwei echten Review-Highlights. Dabei handelte es sich zum einen um die *Metroid Prime Trilogy* für die Wii, die unglaubliche 95 Prozent in der Singleplayer-Wertung abstauben konnte. Zum anderen fand auch der zweite Teil der *Professor Layton*-Reihe namens *Professor Layton und die Schatulle der Pandora* für den DS den Weg ins Testlabor und erhielt satte 90 Prozentpunkte. Im Preview-Bereich warf die Redaktion unter anderem einen Blick auf die zwei damals aktuellsten Spiele rund um den schnellsten Igel der Welt, *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* und *Sonic & Sega All Stars Racing*. Zudem wurden neben vielen anderen Titeln auch die (damals noch Wii-exklusive) Ungeheuer-Hatz *Monster Hunter 3*, der vielversprechende Motion-Plus-Shooter *Red Steel 2* und das als *GTA* für unterwegs angepriesene DS-Abenteuer *Cop: The Recruit* vorgestellt.



# AUFSTIEG UND FALL DER 3D JUMP & RUNS

**Bunt, kreativ und umfangreich: Die mittlerweile vom Aussterben bedrohten 3D-Jump&Runs haben eine bewegte Geschichte hinter sich.**

Es gab eine Zeit, in der konnten sich Videospieler kaum retten vor rülpsenden Piratenflusspferden, fernsehsüchtigen Geckos und Jetpack tragenden Beuteltieren. Wochenlange Streifzüge durch auslandende Welten voller sprechender Tiere oder durchgeknallter, comicartiger Figuren waren damals eher die Regel denn die Ausnahme. Und man konnte sich sicher sein: Wenn man nicht alle wichtigen Konsolen dieser Zeit besaß, würde man unter Garantie einen großen Teil der Perlen dieses Genres, dass all solch liebenswerte Verrücktheiten hervorbrachte, verpassen. Die Rede ist vom goldenen Zeitalter der 3D-Jump&Runs, um die Jahrtausendwende herum. Kaum ein Videospielgenre hat in seiner Blütezeit eine derart bunte Vielfalt an kreativen Spielen hervorgebracht und uns eine vergleichbare Anzahl an unvergesslichen Charakteren beschert. Heute gibt es nur noch wenige gute Vertreter dieses Subgenres der Hüpfspiele und in den meisten Fällen macht sich darin ein Klempner mit roter Mütze auf, um seine geliebte Prinzessin zu befreien. Tatsächlich ist Mario der Dino im Geschäft und hat, 18 Jahre nachdem er mit *Super Mario 64* ein komplettes Genre definierte, kaum noch ernsthafte Konkurrenz zu befürchten. Das liegt aber leider nicht nur an der schwer zu erreichenden Qualität seiner Abenteuer, sondern vor allem daran, dass schlicht kaum noch nennenswerte 3D-Hüpfer erscheinen. Während der 2D-Bereich der Jump & Runs seit einigen Jahren eine Renaissance erlebt, kämpft Mario in einem der einstmals meist verbreiteten Genres fast allein auf weiter Flur. Grund genug für uns, in Erinnerungen zu schwelgen und die Geburt sowie den Niedergang eines Genres näher zu beleuchten, das Millionen von Spielern einige ihrer schönsten, lustigsten und fantasievollsten Videospielerlebnisse ihres Lebens bereitet hat.

## 1996: Endlich frei

Mit der Einführung der fünften Konsolengeneration hielten dreidimensionale Grafiken, die bis dahin ein Privileg der PC-Gamer und der Spielhallenzocker waren, end-

**Marios 3D-Einstand auf dem N64 war das erste 3D-Jump&Run mit offener, nicht linearer Spielwelt und prägte zahlreiche Spiele weit über das Genre hinaus.**

lich Einzug in heimische Wohnzimmer. Durch die neuen technischen Möglichkeiten konnten die Entwickler klassische Videospielkonzepte völlig neu interpretieren. So war es wenig verwunderlich, dass bald eine ganze Welle von 3D-Jump&Runs über die Spielerschaft hereinbrach. Den Anfang machte im Jahr 1995 *Jumping Flash!* für die Playstation. Das erste echte 3D-Hüpfspiel überhaupt versetzte den Spieler in die Egoperspektive eines sprungstarken Roboterkaninchens. Bewaffnet mit Lasern und Bomben, suchte man sich hüpfend und schießend in frei erkundbaren Levels die Buchstaben für das Wort „Exit“ zusammen, um zur nächsten Stage voranschreiten zu dürfen. Obwohl das Spiel damals gute Kritiken bekam, verblasste sein Ruhm schnell, als im Jahre 1996 zwei Hüpfspiel-Schwergewichte in den Ring stiegen – *Crash Bandicoot* und *Super Mario 64*. Sonys inoffizielles Maskottchen Crash wartete in seinem Debut zwar mit spektakulären 3D-Grafiken auf, bewegte sich innerhalb der Stages jedoch ausschließlich durch streng lineare Schlauchlevels, die das klassische Hindernisparcours-Konzept der 2D-Vertreter des Genres neu interpretierten. Während Crash also optisch furios, spielerisch jedoch relativ hausbacken daherkam, setzte Nintendo Mastermind Shigeru Miyamoto mit dem revolutionären *Super Mario 64* den nahezu perfekt konzipierten und meisterhaft umgesetzten Maßstab, an dem sich in der Folge alle 3D-Hüpfspiele messen lassen mussten. Statt vorgegebener Trampelpfade wie in *Crash Bandicoot* erkundete der Spieler riesige dreidimensionale Levels, die über eine ausladende, frei begehbare Oberwelt in Form von Prinzessin Peachs Schloss verbunden waren. Dieses revolutionäre Leveldesign stand im Gegensatz zur bis dahin vorherrschenden Levelgestaltung in Hüpfspielen, bei der es lediglich darum ging, von Punkt A nach Punkt B zu gelangen. Die Welten von *Super Mario 64* waren so designt, dass man sich seine Aufgaben selbst suchen konnte und musste. Mario konnte in jedem Level sieben von insgesamt 120 übers Spiel verteilten Power-Sterne finden, die er benötigte, um neue Bereiche der Welt betreten zu dürfen. Zudem konnte der Spieler innerhalb der freigespielten Abschnitte frei wählen, welche Aufgabe er als nächste in Angriff nehmen wollte, und musste nicht stur alle Herausforderungen hintereinander abarbeiten. Der Schritt weg vom reinen 2D-Hindernislauf hin zum Entdecken, Jagen und Sammeln in einer freien Spielwelt war damit getan. Und so markierte *Super Mario 64* den Startschuss für zahlreiche sogenannte Collectathons – also Jump & Runs mit unzähligen, über die Levels verstreuten Goodies, die es einzusammeln gilt. Das waren in *Super Mario 64* Power-Sterne

***Jumping Flash!* war das erste echte 3D-Hüpfspiel. Das Spielprinzip ist im Vergleich zu den Titeln, die in den Jahren darauf folgen sollten, jedoch lächerlich simpel.**

**Beuteldachs Crash eroberte 1996 die Herzen der Playstation-Fans und avancierte bis zum Ende der Playstation-One-Ära zu Sonys inoffiziellem Maskottchen.**

Rares *Banjo Kazooie* war das erste 3D-Hüpfspiel, das die Brillianz eines *Mario 64* nicht nur erreichte, sondern sogar in vielen Punkten ein ganzes Stück übertraf.

Mit *Gex* hatte Eidos, seines Zeichens auch Geburtsstätte der *Tomb Raider*-Serie, ein heißes Eisen im Feuer, das aber an schlechter Kameraführung krankte.

oder Münzen, in *Banjo-Kazooie* (1998) Noten, Eier und Puzzleteile und in *Donkey Kong 64* (1999) Blaupausen, Bananen und Bananenmedaillen. Das Konzept war ebenso simpel wie suchterzeugend: Aufgaben entdecken, Belohnungen einsammeln und dadurch neue, interessannte Abschnitte freischalten. Das machte jedes neue Level zu einer aufregenden Wundertüte, die erst einmal nach sämtlichen Überraschungen abgeklopft werden wollte. Die Tiefe des dreidimensionalen Raumes ermöglichte es den Entwicklern nunmehr, Aufgaben innerhalb der Levels zu verstreuen, zu verstecken und den Spielern vielfältige Herausforderungen zu präsentieren, die nur mit Hilfe der neuen Bewegungsfreiheit realisierbar waren. Oft wurden Levels beim ersten Betreten mit einer Kamerafahrt quer durch das neue Areal eingeführt, die einen Überblick geben und sogleich die Neugier des Spielers wecken sollte. Dadurch wusste man häufig genau, welche Orte man zuerst besuchen wollte, schon bevor man seine Spielfigur überhaupt steuern durfte. Auf dem Weg dorthin gab es dann bereits so viele Reizpunkte, Abzweigungen und interessante Plätze zu entdecken, dass man fast gar nicht mehr wusste, was man als Erstes tun sollte. Vor allem dadurch entwickelten die Vorzeigetitel des Genres schon nach wenigen Spielminuten eine enorme Sogwirkung. Es war vor allem dieser Entdeckergeist, den die 3D-Hüpfer ihren platten 2D-Pendants voraushatten und durch den sie dem ersten Anschein nach auf die nächste Evolutionsstufe der klassischen Sidescroller-Hüpfspiele erhoben wurden. Zunächst schien es deshalb, als könnten die Hüpfspiele auch in der dritten Dimension ihre 2D-Erfolgsgeschichte aus 8- und 16-Bit-Zeiten fortsetzen, in denen sie eines der erfolgreichsten Genres überhaupt stellten. Doch so aufregend die Transformation der Jump & Runs in die dritte Dimension war, sie brachte nicht nur Vorteile mit sich.

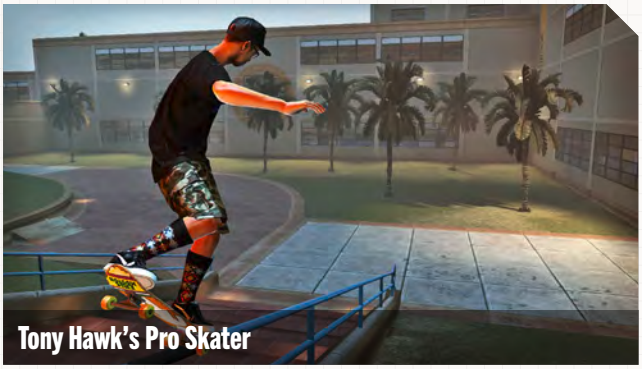
### Neue Herausforderungen

Vor allem die Entwickler hatten mit zahlreichen neuen Herausforderungen zu kämpfen. Präzise Sprünge sind in der dritten Dimension schwieriger umzusetzen als bei 2D-Hüpfern. Die Perspektive kann täuschen und dem Spieler Abstände kürzer oder

## DIE VIELFÄLTIGEN SPIELARTEN DES 3D-JUMP&RUNS

**Viele Elemente der 3D-Jump&Runs schwappten im Laufe der Zeit auch in andere Genres hinüber. Ob Rennspiele, Action-Adventures oder Shooter: Kaum ein Videospielgenre konnte sich den Einflüssen der Hüpfspiele entziehen.**

*Croc: Legend of the Gobbos* ist eigentlich kein sonderlich spektakulärer Titel. Qualitativ bewegt er sich weit unter *Mario*-Niveau. Das dachte man sich auch bei Nintendo und ließ die Entwickler von Argonaut gnadenlos abblitzen, als sie Big N in der Entwicklungsphase anboten, aus *Croc* ein Yoshi-Spiel zu machen.




Die *Tony Hawk's Pro Skater*-Reihe hat neben ausgiebigem Herumgehüpfe einiges mit Jump & Runs gemein. Wie in vielen 3D-Hüpfspielen gilt es hier, zahlreiche Aufgaben zu erledigen und weitläufige Levels zu erkunden. Ohne Spiele wie *Mario 64* wäre auch diese Serie womöglich nie in dieser Form entstanden.

**Der lila Drache Spyro stand in seinen drei Playstation-Abenteuern, die von Insomniac entwickelt wurden, für höchste Qualität. Die Nachfolger fielen dagegen ab.**

länger erscheinen lassen, als sie in Wirklichkeit sind. Eng verbunden damit ist auch die Kameraproblematik der 3D-Jump&Runs. Aufgrund der hinzugewonnenen Bewegungsfreiheit musste die Kamera den Aktionen des Spielers im Raum folgen und konnte sich nicht mehr auf einfaches Scrollen beschränken. Häufig kam sie jedoch nur unzureichend hinterher und sorgte für Konfusion. Ein Umstand, den zahlreiche 3D-Platformer selbst Jahre später nicht zufriedenstellend lösen konnten. Auch dem Genrepionier *Super Mario 64* ist dieses Problem anzumerken. Zwar arbeitet die Kamera meist tadellos, doch an einigen Stellen des Spiels ist es zwingend erforderlich, sie neu zu justieren, um die Übersicht zu behalten. Das klappte in seltenen Momenten nicht so wie gewünscht und sorgte für Verwirrung. Nichtsdestotrotz haben Shigeru Miyamoto und sein Team Großartiges geleistet, denn auch viele Jahre später schafften es nur wenige Titel, die Kameraprobleme in den Griff zu bekommen.

## Oft kopiert, nie erreicht

Eidos Interactives *Gex 3D* (1997) und dessen N64-Ableger *Gex 64* (1998) hatten ebenso wie deren Nachfolger *Gex: Deep Cover Gecko* (1999) große Schwierigkeiten, in hektischen Situationen für Übersicht zu sorgen. Häufiges Ableben des langzüngigen Helden und gesteigerter Frustfaktor bei den Spielern waren die Folge. Auch Sonys Vorzeige-3D-Hüpfer *Spyro the Dragon* (1998) war vor solchen Problemen nicht gefeit, während *Crash Bandicoot* in den beiden Fortsetzungen *Crash Bandicoot 2* und *3* seinem faktischen 2D-Gameplay treu blieb und die

## IMMER KOMPLIZIERTER

**Vor allem in der Konsolengeneration, die 3D-Hüpfer möglich gemacht hatte, war ein Trend zu immer komplexeren Move-Sets zu erkennen. Das Repertoire der Helden wurde umfangreicher und die Steuerung der Spiele damit komplizierter.**

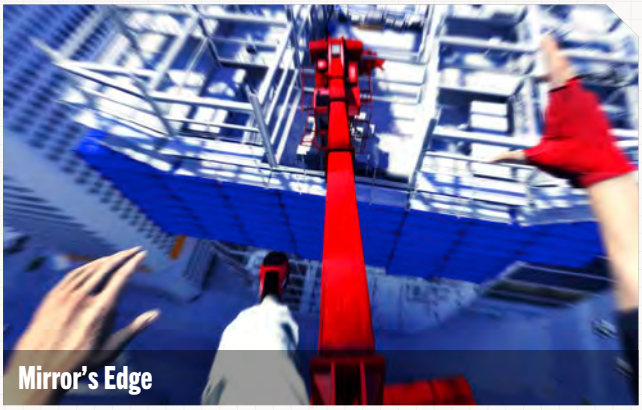
Reichten in *Super Mario World* auf dem Super Nintendo drei Aktionstasten aus, um Marios überschaubares Bewegungsrepertoire zu beherrschen, hatte der pummelige Klempner in *Mario 64* bereits über ein Dutzend Moves gelernt, die verschiedenste Tastenkombinationen erforderten. So musste man für den Weitsprung aus vollem Lauf erst den Button zum Ducken und dann sofort die Sprungtaste drücken. Es erforderte einige Übung, bis es reibungslos funktionierte, und war bei Weitem nicht das Ende der Fahnenstange.

In *Banjo Tooie* gab es dann schon fast 50 verschiedene Attacken und Aktionen. Selbst der mit 9 Aktionsknöpfen, Digikreuz und Analogstick gesegnete N64-Controller stieß hier an seine Grenzen. Das Ergebnis waren zahlreiche Tastenkombinationen, die der Spieler im Kopf behalten und zur richtigen Zeit einsetzen musste. Kein Problem für erfahrene Zocker, jedoch ziemlich abschreckend für Gelegenheitsspieler mit weniger Geschick.

Die wenigen 3D-Hüpfspiele, die heute noch erscheinen, besinnen sich wieder auf einfachere und leicht zu erlerndende Steuerungskonzepte. Sonys *Ratchet and Clank*-Serie konzentriert sich seit 2002 vor allem auf simpel gehaltene Sprung- und Schießabschnitte. Entwickler Insomniac fährt anscheinend äußerst gut mit dieser Entscheidung. Immerhin sind bis heute ganze zwölf Serienableger erschienen. Das charismatische Duo ist dabei so beliebt, dass 2015 sogar ein eigener Kinofilm in den Lichtspielhäusern anlaufen wird.

**Oddworld: Munch's Oddysee**

Xbox-Spieler hatten eher „wenig auf dem Kasten". Für die schwarze Box gab es gerade mal ein herausragendes, exklusives Jump & Run. *Oddworld: Munch's Oddysee* war dafür ein ganz besonderes Highlight, das mit der HD-Neuauflage 2012 auch den Sprung auf die Playstation 3 schaffte.



**Mirror's Edge**

Eines der herausragenden 3D-Jump&Runs der letzten Jahre ist *Mirror's Edge*. Das realistisch gehaltene Abenteuer aus der Egosicht orientiert sich in Sachen Gameplay jedoch eher an echten Freerunnern als an *Mario*. So hetzt ihr über Hochhausdächer und Lagerhallen. Für Abwechslung sorgen eingestreute Kampfsequenzen.

## FEINSTE KOST AUS GROSSBRITANNIEN

**Rare entwickelte bis 2002 in Nintendos Diensten und zählte zur Elite der Szene. Alleine in der N64-Ära steuerten die Mannen von der Insel insgesamt elf Spiele zu Nintendos Portfolio bei – alle heimsten Top-Wertungen um die 90 Prozent ein.**

Die meisten Studios schaffen es nicht einmal, einen einzigen Spieleklassiker zu entwickeln. Rare brachte zwischen 1996 und 2001 das Kunststück fertig, gleich derer elf abzuliefern. Vom Kampfspiel über Ego-Shooter und Fun-Racer bis hin zu Jump & Runs wurde nahezu jedes Genre bedient. Vor allem die zuletzt Genannten waren Rares Paradedisziplin. *Banjo-Kazooie*, *Banjo-Tooie*, *Donkey Kong 64* und *Conker's Bad Fur Day* sind Pflichttitel für jeden, der ein Nintendo 64 besitzt und etwas für gute Hüpfspiele übrig hat.

Kultstatus hat das Studio nicht nur aufgrund seiner Qualitätsarbeit, sondern auch wegen der zahlreichen Geheimnisse, die es in seinen Spielen versteckt hatte. So wurden Jahre nach der Veröffentlichung von *Banjo-Kazooie* plötzlich Cheats bekannt, die es ermöglichten, an bis dato unerreichbar scheinende Objekte im Spiel zu gelangen. Unter www.therwp.com beschäftigen sich Rarefans bis heute noch mit den Mythen und Legenden, die sich um die Spiele der einstigen Edelschmiede ranken und fördern immer noch erstaunliche Entdeckungen zutage. Heute ist Rare nur noch ein Schatten seiner selbst und entwickelt für Microsoft überwiegend eher mittelmäßige Kinect-Spiele. Viele der Entwickler aus der goldenen Zeit haben das Studio inzwischen verlassen und Microsoft macht seit Jahren keinerlei Anstalten, Marken wie *Banjo-Kazooie* oder *Conker* zu nutzen. Zu Letzterem hat Rare seit 2001 eine nahezu fertige Geschichte für einen Nachfolger in der Schublade. *Conker's Other Bad Day* lässt jedoch bis heute auf sich warten.

***Donkey Kong 64* war mit Sicherheit Rares ambitioniertestes Jump & Run. Dabei geriet es so ausladend und komplex, dass sich mancher Spieler überfordert sah.**

Kameraprobleme damit geschickt umschiffte. Beide Serien wurden zwar als *Mario*-Konkurrenz ins Rennen geschickt, erreichten trotz hoher Qualität aber nie die Komplexität und spielerische Klasse, die *Super Mario 64* vorgegeben hatte. Während den 32- und 64-Bit Äras, den Zeiten von Playstation, Sega Saturn und Nintendo 64 – und damit in den Anfangsjahren des 3D-Jump&Runs – kam die größte Bedrohung für Marios Thron aus den eigenen Reihen. Nintendos damaliger Haus-und-Hofproduzent Rare hatte gefallen daran gefunden, Miyamotos Konzept zu verfeinern, und veröffentlichte von 1998 bis 2001 im Jahrestakt Meisterwerke des Genres, die bis zum heutigen Tag nur von wenigen Spielen erreicht wurden.

### Rare Qualität

Die britische Spieleschmiede Rare, die seit 2002 in den Diensten Microsofts steht, entwickelte damals exklusiv für Nintendo und veröffentlichte in besagten vier Jahren Spiele, die sinnbildlich für all das stehen, was 3D-Jump&Runs großartig macht. Die Kreativität, der Humor, die ausladenden Spielwelten und zahlreichen fordernden Aufgaben dieser Titel übertrafen selbst *Super Mario 64*. Mit der Veröffentlichung von *Banjo-Kazooie* schien Rare 1998 auf dem kreativen Höhepunkt angekommen und hatte die Messlatte innerhalb des Genres nochmals nach oben gesetzt. Das Abenteuer um den tollpatschigen Bären Banjo und die zynische Vogeldame Kazooie war komplexer und größer als Marios 64-Bit-Abenteuer und gab die Richtung für Rares Hüpfspiele der kommenden Jahre vor. *Donkey Kong 64* (1999) und *Banjo-Tooie* (2000) warteten mit noch bombastischeren, stärker verschachtelten Welten auf und erweiterten auch

Der Dualshock-Controller der ersten Playstation verfügte über zwei Analogsticks. *Ape Escape* nutzte den rechten Stick dafür, das Werkzeug des Helden frei im Raum zu kontrollieren. So konnte man mit einem Keschernetz nach Affen haschen oder präzise ein Laserschwert schwingen.

Sega überraschte in der Dreamcast-Ära mit zahlreichen durchgeknallten, aber meist gut umgesetzten Konzepten. *Jet Set Radio* versetzte den Spieler in ein alternatives Tokio, in dem er als Graffiti sprühender Inlineskater vor der Polizei fliehen musste. Zahlreiche Hüpfpassagen verraten die Jump&Run-Wurzeln.

**Conker sollte einst harmlos nach Nüssen suchen. Eine Überarbeitung des Konzepts resultierte letztlich jedoch in einem humorvollen Spektakel für Erwachsene.**

das Move-Repertoire deutlich (siehe Kasten auf Seite 83). Rare war dabei sicher nicht das einzige Studio, das den Trend zu komplexeren Spielen einschlug. Auch die *Crash Bandicoot*-Trilogie auf der ersten Playstation wurde – wie auch die neueren Teile auf PS2, Gamecube und Xbox – stetig um neue Moves erweitert. Dennoch stellten Rare-Spiele zu dieser Zeit in Sachen Komplexität, Größe und Qualität den Gipfel der Hüpfspiele dar. Vor allem der Sammelwahn wurde von den Briten auf die Spitze getrieben. Bis man in *Banjo-Tooie* oder *Donkey Kong 64* alle Fundstücke entdeckt hatte, konnten Wochen, wenn nicht gar Monate vergehen. Dieser Hang zu immer größeren Collectathons machte selbst vor anderen Genres nicht halt. So entstand mit Rares *Diddy Kong Racing* (1997) für das N64 ein Funracer mit deutlichen Anleihen an die Sammelwut und die freien Welten der damaligen 3D-Plattformer. In den Rennen konnten Silbermünzen gesammelt werden, um spezielle Bonusevents freizuspielen und die Rennstrecken waren über eine riesige Oberwelt verbunden, die ihrerseits zahlreiche Geheimnisse beinhaltete. Auch das stark von *Diddy Kong Racing* inspirierte *Crash Bandicoot*-Spin-off *Crash Team Racing* für die Playstation verfolgte diesen Ansatz und avancierte, genau wie Rares Funracer, zum Millionenseller. Den krönenden Abschluss des britischen Jump&Run-Reigens sollte schließlich *Conker's Bad Fur Day* bilden, das ursprünglich unter dem Namen *Conker's Quest* als kindgerechtes Knuddel-Hüpfspiel konzipiert war. Im Laufe der Produktion kam jedoch Kritik an dieser Herangehensweise auf, da für das Nintendo 64 bereits zahl-

## DER PATIENT 3D-JUMP&RUN

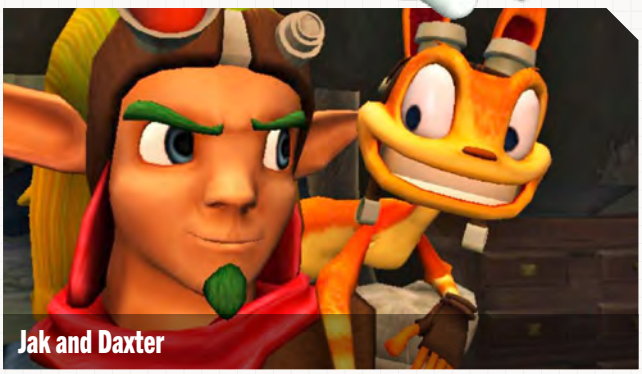
**Seit Jahren siecht das Genre dahin und bietet neben den stets gelungenen Mario-Titeln kaum noch Futter für Fans. Doch woran genau liegt das eigentlich? Wir haben verschiedene Ursachen betrachtet, die dafür verantwortlich sein können.**

Waren Jump & Runs vor 10 bis 15 Jahren noch das Königsgenre, fristen gerade die 3D-Hüpfer heute ein absolutes Nischendasein. Diese Entwicklung hat sicher einiges damit zu tun, dass sich im Laufe der Jahre herauskristallisierte, dass Jump & Run eines der wenigen Genres ist, das in 2D besser funktioniert als in 3D.

Dreidimensionale Welten sind für Entwickler anspruchsvoller zu designen, teurer in der Entwicklung und prinzipiell besser für Erforschung als für reine Hindernisläufe geeignet, denn 3D-Welten verlangen automatisch nach mehr Raum, der mit Aufgaben gefüllt werden will. Für Entwickler ist es einfacher, diesen Raum mit Gegnern zu befüllen, die für Action sorgen, als Sprunghindernisse und Geschicklichkeitspassagen einzubauen, die eine lange Vorausplanung erfordern. Nicht umsonst haben Sandbox-Games wie *GTA* oder *Assassin's Creed* heute mehr oder weniger den Platz der Collectathons eingenommen. Sie mischen das Element der Erkundung mit rasanter Action. Viele Studios entschieden sich deshalb dafür, vermehrt auf 2D-Jump&Runs zu setzen, die sich auf die Elemente Hüpfen und Springen konzentrieren. Dieser Bereich der Hüpfspiele ist offenbar auch bei den Fans beliebter als die 3D-Sparte. Offensichtlich wurde dies auf der Wii, auf der sich *New Super Mario Bros. Wii* mit knapp 30 Millionen Einheiten fast doppelt so oft verkaufte wie beide *Mario Galaxy*-Teile zusammen.

**Diddy Kong Racing**

*Diddy Kong Racing* ist zwar ein Fun-Racer, jedoch ganz klar vom Spielprinzip der 3D-Collectathons inspiriert. Rare stopfte das Spiel randvoll mit Geheimnissen und Sammelaufgaben. Viele Spieler sehen den Titel dadurch noch über *Mario Kart 64*, das sich ganz und gar auf seine Racing-Wurzeln konzentrierte.



**Jak and Daxter**

Sonys Versuch, mit *Jak and Daxter* ein 3D-Jump&Run auf Augenhöhe mit den Nintendo- und Rare-Titeln abzuliefern, war gleichzeitig der gelungenste der gesamten Nintendo-Konkurrenz. Teil 2 und 3 mischten das Hüpfspiel-Gameplay mit Shooter-Elementen und entfernten sich vom Collectathon.

In dreidimensionalen Welten hat Sonic Probleme. Die beiden *Sonic Adventure*-Spiele haben mit unausgereifter Steuerung und Kameraquerelen zu kämpfen.

Das nach Meinung vieler Fans schwächste 3D-Mario würde es trotzdem problemlos in die meisten Top-10-Listen des Genres schaffen: *Super Mario Sunshine*.

reiche Spiele ähnlicher Machart existierten. Ein niedliches Eichhörnchen, das durch kunterbunte Bonbonwelten hüpft, schien keinen Platz mehr in diesem Portfolio zu haben. Daraufhin richtete Rare das Konzept komplett neu aus und veröffentlichte 2001 schließlich ein Spiel, in dem sich das einstmals putzige Eichhörnchen Conker zu einem sexistischen Säufer gewandelt hatte. Statt kindlicher Aufmachung fanden sich im Spiel nun derbe Zoten, tiefschwarzer Humor sowie zahlreiche Anspielungen auf Hollywoodfilme sowie andere Videospiele. Gleichzeitig führte man eine kontextsensitive Steuerung ein, die, dank lediglich eines Aktionsknopfes für verschiedene Moves, die Fingerakrobatik eines *Banjo-Tooie* oder *Donkey Kong 64* obsolet machte. Trotz der unbestreitbaren Qualität des Titels war Rares Schwanengesang auf dem N64 aber nur geringer Erfolg beschert. Insgesamt setzte man in den USA nicht einmal 55.000 Einheiten ab, womit *Conker's Bad Fur Day* zum finanziellen Desaster wurde. Es war damit nicht nur Rares letztes, sondern auch erfolglosestes 3D-Jump&Run für Nintendo-Konsolen. Ein Jahr später wurde die Firma von Microsoft gekauft und entwickelt seitdem hauptsächlich Kinect-Spiele. Die goldene Zeit der Rare-Jump&Runs war mit dem Wechsel beendet. Abgesehen von den Xbox-Remakes von *Conker's Bad Fur Day*, *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie* brachte die Kooperation mit Microsoft lediglich *Banjo-Kazooie: Schraube Locker* als echte Neuentwicklung innerhalb des Genres hervor. Die sehnlichst erwartete *Banjo*-Fortsetzung enttäuschte jedoch große Teile der Fans und schlug eine komplett andere Richtung ein als ihre Vorgänger. Die Hüpfspielpassagen wurden weitgehend durch umständliche Bastelorgien verdrängt, die zum Ziel hatten, sich ein Gefährt zu bauen, mit dem sich die Aufgaben der Levels möglichst effizient lösen lassen. Aufgrund der Enttäuschung der Fans verstaubte das Spiel letztendlich in den Ladentheken. Ob Banjo noch mal wiederbelebt wird, steht in den Sternen.

## Die Konkurrenz lichtet sich

Deutlich erfolgreicher präsentiere sich das 3D-Debüt von Sonic auf Segas Dreamcast-Konsole. *Sonic Adventure* erhielt zwar zur Veröffentlichung 1998 traumhafte Wertungen, kann aber ebenso wie der Nachfolger nach heutigen Maßstäben nur noch bedingt überzeugen. Die teils katastrophale Kamera und die vereinzelt zickige Steuerung wurden auch in den HD-Remakes der beiden Spiele nicht ausgebessert und sorgten zuverlässig für Frust und Wutanfälle. Überhaupt wollte Sonic in 3D nur in den seltensten Fällen funktionieren. Eine der wenigen Ausnahmen sind die gelungenen 3D-Levels von *Sonic Generations*, das im Zuge des zwanzigjährigen

In *Banjo-Kazooie: Schraube Locker* baute man Gefährte, um Aufgaben zu lösen. Das war vielen Fans zu fummelig und hatte mit Hüpfspielen nur noch wenig zu tun.

***Super Mario 3D World* ist zwar ein grandioses Spiel, vielen Fans jedoch zu linear. Vielleicht kehrt Nintendo ja mit dem nächsten Teil zu den *Mario 64*-Wurzeln zurück.**

Jubiläums der Serie für Xbox 360, Playstation 3, PC und Nintendo 3DS erschien. Hier funktionierte, im Gegensatz zu den meisten anderen 3D-Sonics, das bekannte Highspeed-Gameplay bestens. Doch obwohl der Überschall-Igel, mit wenigen Ausnahmen, fast mit jedem 3D-Teil beweist, dass er für die dritte Dimension nicht wirklich geschaffen ist, hält Sega eisern an diesem Konzept fest. Lediglich *Sonic 4 Episode 1* und *2* brachen aus diesem Schema aus und erhielten prompt positiveres Feedback. Der Mario-Konkurrent, als der er einst gehandelt wurde, ist Sonic jedoch nicht mehr. Jedoch muss man ernstzunehmende Klempner-Kontrahenten inzwischen ohnehin mit der Lupe suchen. Abseits der Spiele aus dem Hause Rare schafften es nur eine Handvoll Titel, sich mit dem Genreprimus zu messen. Ubisoft gelangen mit *Rayman 2* (1999) und *Rayman 3* (2003) zwei Meisterwerke des Genres, die jedoch lange nicht so stark auf Erkundung ausgerichtet waren, wie die Rare-Titel oder *Super Mario 64*. Die große Zeit der hochwertigen Collectathons war dann spätestens nach dem Erscheinen von *Mario Sunshine (2002)* für Nintendos Gamecube vorbei. Hier konzentrierte sich Nintendo vor allem darauf, das Konzept von *Super Mario 64* zu perfektionieren, und führte als spielerische Neuerung eine Art wasserbetriebenes Jetpack ein, das gleichzeitig als Spritzpistole fungierte. Hierdurch konnt Mario kurzzeitig in der Luft schweben, was die Sprünge in der dritten Dimension nochmals interessanter gestaltete. Wenig interessant war in der Folgezeit jedoch der Output der Konkurrenz. Außer der *Ratchet & Clank*- sowie der *Jak*-Serie auf den Sony-Konsolen gab es kaum Nennenswertes zu vermelden. Hinzu kam, dass sich beide Serien bereits recht weit von der ursprünglichen Form der 3D-Jump&Runs entfernt hatten und ihr Gameplay mit Shooter-Passagen anreicherten. Fast schien es, als wäre das klassische 3D-Hüpfspiel ausgestorben. Wieder einmal waren es Nintendo und Mario, die dem Genre neue Impulse geben mussten, und so gab der Klempner nach sechs Jahren Abstinenz auf der Wii ein furioses Comeback.

Mit den beiden *Super Mario Galaxy*-Teilen (2008 & 2010) erreichte die *Mario*-Serie ihren vorläufigen 3D-Zenit. Perfekte Steuerung und ein kreatives Feuerwerk überzeugten Fans und Fachpresse gleichermaßen. Nur vereinzelt kam leise Kritik an der Tatsache auf, dass die *Galaxy*-Spiele nicht so offen wie *Super Mario 64* oder *Mario Sunshine* sind, sondern sich linear präsentieren. Mit *Super Mario 3D World* machte man einen weiteren Schritt weg von offenen Welten, und orientierte sich am sehr linearen *Super Mario 3D Land* für den Nintendo 3DS (2011). Wenn wir also für das nächste *Mario* einen Wunsch frei hätten, dann würden wir ihn für eine Rückkehr des Collectathons im N64-Stil nutzen. Und wer außer Mario könnte uns diesen Traum besser erfüllen? Immerhin ist er der einzige Held, der sich über die letzten 18 Jahre in in sämtlichen Spielarten des 3D-Jump&Runs bewiesen hat, und nach all dem, was wir in diesem Zeitraum gelernt haben, hat er dafür eigentlich einen fetten Orden verdient.

**Sebastian Zelada**

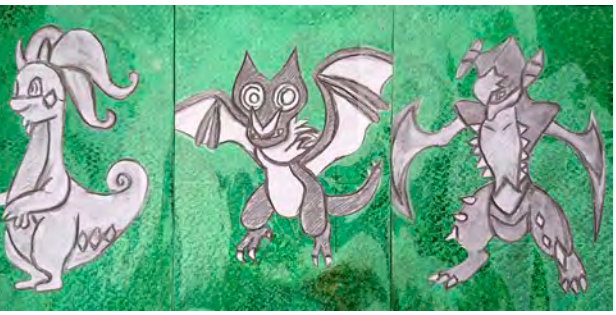
# N-ZONE-LESER SIND DIE BESTEN!

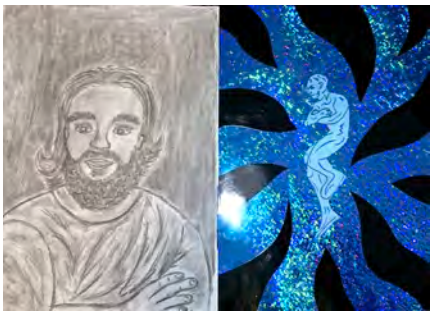
Einer unserer treuesten Leser begeisterte uns mal wieder mit tollen Zusendungen!

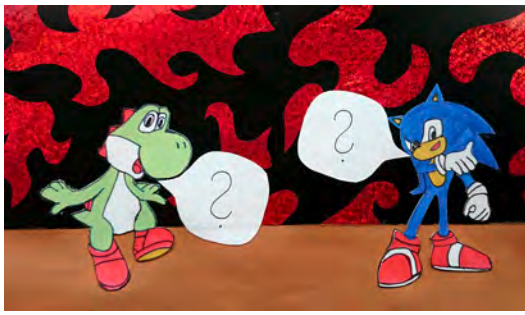
**Hallo N-ZONE-Team!**
Auch wenn ihr es oft hört, euer Heft ist mit Abstand das beste Magazin. Natürlich freue ich mich auch über die nächsten *Pokémon*-Spiele im November. Es soll ja neue Pokémon zum Fangen und Aufleveln geben, heißt das etwa, dass die Anzahl der im Pokédex verzeichneten Pokémon auf bis zu 800 Taschenmonster ansteigt? Schon jetzt sind es ja über 700 Pokémon. Ist da was dran? Mein Favorit ist übrigens Dragan, der meines Erachtens entweder wie ein Pirat oder wie ein Schiffskapitän aussieht und Drachen-Pokémon in den Kampf schickt. Ach ja, bevor ich es vergesse, euer Uwe macht als Wario verkleidet eine tolle Figur, ich finde, es steht ihm gut. Irgendwie muss ich immer wieder an diesen Großmeister aus *Pokémon* denken, wenn ich Uwe in eurem Heft sehe, und frage mich daher, wie gut Uwe im *Pokémon Trading Card Game* ist. Bestimmt ist er ein waschechter Profi. Und wie gut ist Uwe bei *Mario Kart 8*? Bestimmt hat er auf jeder Strecke die Bestzeit geschafft, oder? Macht's gut, euer Leser,

**Jürgen Seyfer**

**N-ZONE: Hallo Jürgen!**
**Zuerst mal vielen lieben Dank für deine tollen Bastelarbeiten und Collagen, die du uns regelmäßig zuschickst. Nun zu deinen Fragen: In *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* wird es leider keine komplett neuen Pokémon geben, da es sich im Prinzip um ein Remake handelt, allerdings sind einige neue Mega-Entwicklungen angekündigt worden. Aus diesem Grund wird der Pokédex wohl kaum auf über 800 Pokémon anwachsen. Bis das geschieht, müssen wir uns gedulden, bis eine komplett neue *Pokémon*-Edition auf den Markt kommt. Weitere Infos zu *Omega Rubin* und *Alpha Saphir* erhältst du in der Vorschau in diesem Heft ab Seite 26. Uwe möchte sich noch ganz herzlich für deinen Brief bedanken, den du uns kürzlich zusammen mit einer coolen Zeichnung von ihm geschickt hast. Wir wollen dich jetzt nicht enttäuschen, aber Uwe kann sowohl im *Pokémon*-Trading-Card-Game als auch in *Mario Kart 8* nicht mit der Weltspitze konkurrieren. Hier seine Aussage zu dem Thema: „Das *Pokémon*-TCG ist eine Wissenschaft für sich und man muss ständig am Ball bleiben, um gegen die besten Spieler bestehen zu können. Das kostet zum einen mächtig viel Zeit und zum anderen muss man für neue Boosterpacks eine Menge Geld ausgeben. Aufgrund meiner anderen Hobbys kann ich nicht regelmäßig an TCG-Turnieren teilnehmen – und das ist der einzige Weg, um ein herausragender Spieler im *Pokémon* Trading Card Game zu werden! Das Gleiche gilt für *Mario Kart 8*: Da ich mir privat erst vor knapp zwei Monaten eine Wii U gekauft habe, bin ich etwas hinterher und kann die Bestzeiten der N-ZONE-Community derzeit leider noch nicht unterbieten, doch mein Training läuft auf Hochtouren … :-) Danke außerdem für dein Bild für die Rubrik „Du sag mal" (siehe unten). Sollten N-ZONE-Lesern passende Sprüche für Yoshi und Sonic einfallen, dann schickt uns die Texte einfach an redaktion@n-zone.de!"**







# ZELDA-FANFILM – TEIL DREI!

Nach einem Jahr harter Arbeit steht der dritte *Zelda*-Fanfilm kurz vor der Fertigstellung!

**Hallo N-ZONE!**
Ein Jahr nachdem ich das letzte Material geschickt hatte, ist der Film nun fast fertig. Wenn der Schnitt beendet ist, erhaltet ihr nochmals alle drei Filme auf DVD. Habt ihr denn noch ab und zu eine DVD in der N-ZONE, auf die ihr unseren Film setzen könntet? Ich würde mich sehr über einen neuen Bericht in der N-ZONE freuen. Wenn ihr noch ein paar Infos braucht, stehe ich dafür gern per E-Mail oder telefonisch zur Verfügung.
Mit freundlichen Grüßen,
**Simon Langkemper**

**N-ZONE: Hallo Simon!**
**Vielen Dank für die mitgeschickte Trailer- und Info-DVD, wir freuen uns schon, das fertige Werk in den Händen zu halten. Leider ist momentan keine DVD als Heftbeigabe geplant, aber wenn die Arbeiten an dem Film abgeschlossen sind, berichten wir nochmals in der N-ZONE darüber. Besucht doch einfach mal Simons Youtube-Kanal (gebt bei Youtube ins Suchfenster „Simon Silberphönix" ein). Anschließend könnt ihr euch ein Video über die Produktion des Streifens anschauen („Zelda 3 – Making-of") oder euch einen neuen Trailer zum dritten *Zelda*-Fan-Movie reinziehen („The Legend of Zelda – Revival of the Elements – Trailer 02").**

## N-ZONE WETTET, DASS …

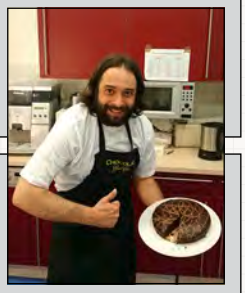
**DIE LETZTE WETTE:**
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten seit diesem Jahr jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 12/2014 abgedruckt. So ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 08/2014 an der Reihe. Die Wette lautete, euch in Schale zu werfen und euch ablichten zu lassen, während eine der Sportarten aus *Wii Sports Club* ausgeübt wird. Es erreichten uns wieder klasse Fotos, herzlichen Dank dafür – gewonnen haben diesmal Tamino und Jan-Luca aus Berlin!

**DIE AKTUELLE WETTE**
Nachdem sich die letzten Wetten meistens im Zusammenang mit neuen Wii-U-Spielen gestanden haben, wurde diesmal ein brandaktuelles 3DS-Spiel auserkoren. So hat uns die fantastische Rollenspielwelt des ausgezeichneten Games *Fantasy Life* so begeistert, dass wir uns direkt mal eine entsprechende Wette zum Thema ausgedacht haben. Übrigens wurden seit den letzten zwei Ausgaben die Bedingungen etwas entschärft. So gilt unsere Wette bereits als verloren, sobald eine passende Lesereinsendung zum Teilnahmeschluss eintrifft. Sollte also mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, wird sich Uwe als Live-Rollenspieler verkleiden und einen Tag lang in diesem Aufzug in der Redaktion arbeiten!

1. Stellt euch eine passende Verkleidung zusammen, um glatt als einer der Charaktere aus *Fantasy Life* durchzugehen. Dieses Outfit sollt ihr im Anschluss natürlich auch anziehen, um euch darin ablichten zu lassen.

2. Auf dem Beweisfoto müssen eine (oder mehrere) Person/en zu sehen sein. Eine Person auf dem Bild sollte einen 3DS, 2DS oder einen Nintendo DS in der Hand halten. Zusätzlich möchten wir auf dem Bild drei Verpackungen beliebiger Rollenspiele sehen.

3. Keine Pflicht: Schön wäre ein Bild-Hintergrund im Rollenspiel-Stil (ländliche Gegend mit Wald- und Wiesen-Charme).



**DIE WETTEINLÖSUNG:**
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 08/2014 haben uns fünf Einsendungen erreicht. Damit musste Uwe seine Wettschuld einlösen und für die Redaktion einen leckeren Kuchen backen!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Oktober 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

# DU, SAG MAL!

## DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Lennart S. hat uns am besten gefallen!

**Jetzt seid ihr dran:**
Was sagt das Fischer-Mädchen auf diesem Artwork zum 3DS-Rollenspiel-Hit *Fantasy Life*? Schickt eure Texte bis zum 28. September 2014 an: redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

**MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!**
Mit diesen Codes seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459 (3DS)** und **7283-2868-0114 (Wii U)**
**sowie auf www.facebook.com/nzonesuperliga!**

## AKTUELLE TURNIER-INFOS

**Die neuesten Infos zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.**

**1** Endlich startet die N-ZONE-Superliga auch in *Mario Kart 8* voll durch. Unser Turnier-Profi Robin wird im Rahmen der Superliga einen neuen Wettbewerb ausrufen – und zwar kurz nach dem Erscheinen dieser Ausgabe. Demnach wird unser „End of Summer"-Turnier voraussichtlich ab dem 24. September 2014 stattfinden. Weitere Infos werden zeitnah in unserer Facebook-Gruppe gepostet, also loggt euch ein auf www.facebook.com/nzonesuperliga und macht mit! Wir wünschen allen Teilnehmern schon mal viel Glück bei dem Wettbewerb!

**2** Aufgrund zahlreicher Leseranfragen haben wir eine Turnier-Serie für *Mario Kart 8* erstellt. Seit dem 2. September 2014 können Online-Zocker über das Turnier-Menü von *Mario Kart 8* täglich von 12:00 Uhr bis 21:00 Uhr an der N-ZONE-Superliga teilnehmen. Wählt einfach den Menüpunkt „Mit Code suchen" und gebt die Nummer „7283-2868-0114" ein. Sobald sich mindestens zwei Spieler einfinden, startet ein Turnier mit insgesamt acht Rennen (150 ccm).

## FACEBOOK-SCHMANKERL

**BEITRAG VON SUPERLIGA-USER ANDI HAMMERL:**
In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr neben interessanten Beiträgen auch witzige Videos oder coole Bilder posten. So veröffentlichte unser höchst aktives Mitglied Andi Hammerl ein Foto seiner Trophäe, die er sich auf der diesjährigen Gamescom in Köln erspielt hat. Hier der Text zu seinem in der Superliga geposteten Bild: „Ich bin einer der *Super Smash Bros.*-Sieger, welcher die begehrte Medaille nach dem Sieg auf dem Battle Tower der Gamescom 2014 ergattern konnte. Mich würde interessieren: Wo sind die anderen Leute, die das geschafft haben?“

Der nächste Wettbewerb in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ wird laut unserem Turnierexperten Robin voraussichtlich ab dem 24. September stattfinden. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch keine Infos entgehen!

## TRAINING GEFÄLLIG?

**Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:**

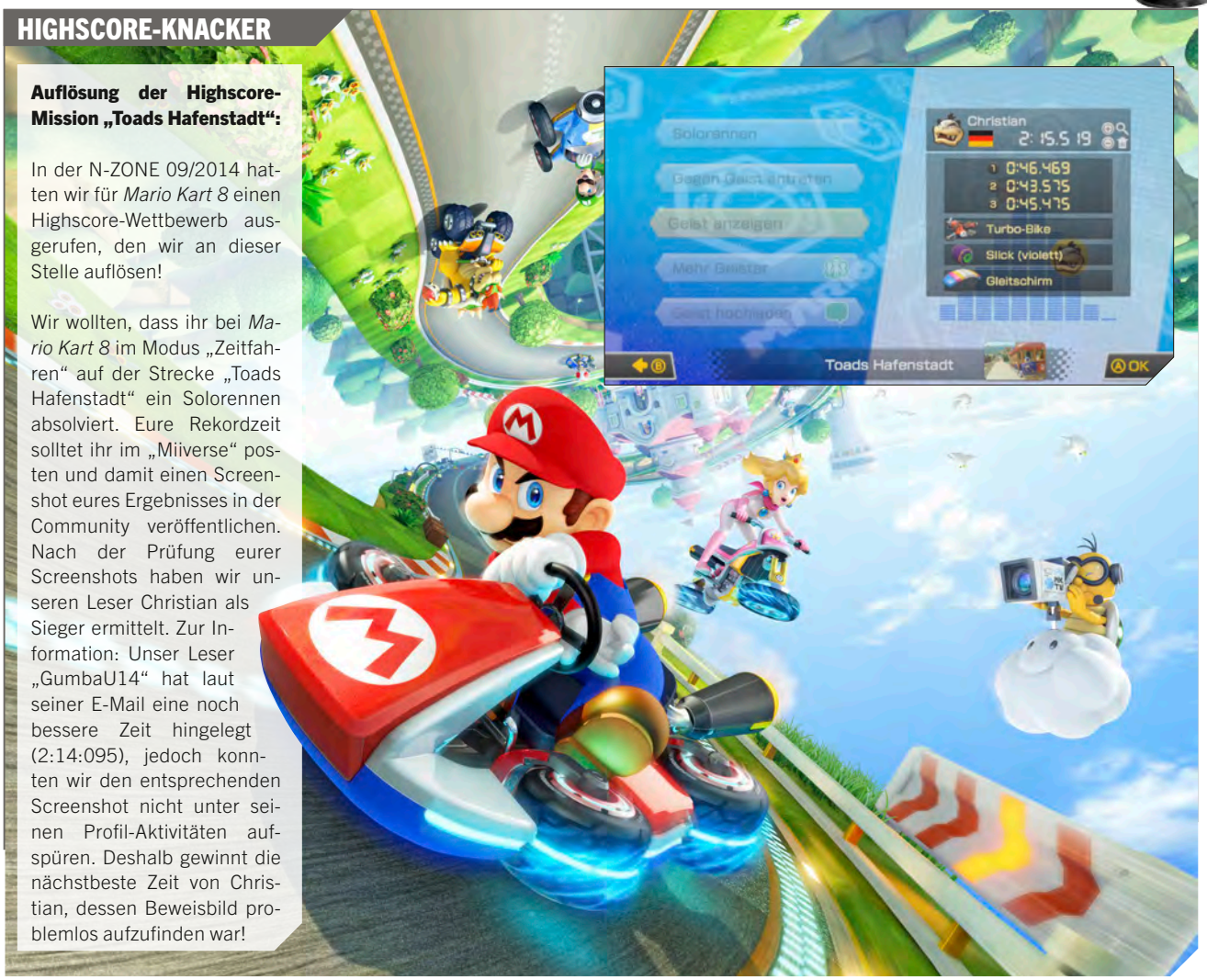
1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

## HIGHSCORE-KNACKER

**Auflösung der Highscore-Mission „Toads Hafenstadt“:**

In der N-ZONE 09/2014 hatten wir für *Mario Kart 8* einen Highscore-Wettbewerb ausgerufen, den wir an dieser Stelle auflösen!

Wir wollten, dass ihr bei *Mario Kart 8* im Modus „Zeitfahren“ auf der Strecke „Toads Hafenstadt“ ein Solorennen absolviert. Eure Rekordzeit solltet ihr im „Miiverse“ posten und damit einen Screenshot eures Ergebnisses in der Community veröffentlichen. Nach der Prüfung eurer Screenshots haben wir unseren Leser Christian als Sieger ermittelt. Zur Information: Unser Leser „GumbaU14“ hat laut seiner E-Mail eine noch bessere Zeit hingelegt (2:14:095), jedoch konnten wir den entsprechenden Screenshot nicht unter seinen Profil-Aktivitäten aufspüren. Deshalb gewinnt die nächstbeste Zeit von Christian, dessen Beweisbild problemlos aufzufinden war!



**Hier sprechen die Leser:** Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

## DER NEUE 3DS – (FAST) EIN HANDHELD-NACHFOLGER

In einer lediglich für den japanischen Markt bestimmten Nintendo-Direct-Ausgabe Ende August ließ der Mario-Konzern eine Bombe platzen, mit der so wohl nur die wenigsten gerechnet hätten: Der 3DS bekommt ein weiteres Mal eine überarbeitete Version spendiert. Diesmal endlich mitsamt einem zweiten Analogstick und zusätzlichen Schulter-Buttons, aber ebenso mit etwas weniger erwarteten Updates wie einer integrierten NFC-Funktion, einem stark veränderten Layout, einem verbesserten und größeren Bildschirm, der Unterstützung von Mini-SD-Cards, einer überarbeiteten 3D-Darstellung und einer massiv verlängerten Akkulaufzeit. Zusätzlich wurden noch neue Software-Updates wie etwa die Möglichkeit angekündigt, die Hintergründe im 3DS-Menü zu individualisieren.

Die vielleicht größte Änderung ging bei all dem Jubel ob dieser sehr sinnvollen Verbesserungen aber beinahe unter – und dabei handelt es sich um ein zweischneidiges Schwert: Auch die CPU des neuen 3DS bleibt nicht unangetastet und erhält einen Leistungs-Boost. Das bedeutet im Klartext, dass es den Entwicklern ab sofort offen steht, Spiele für den „neuen" Handheld zu entwickeln, die auf dem „alten" 3DS nicht lauffähig sind. Das hat einerseits den Vorteil, dass technisch aufwendigeren Titeln nichts mehr im Wege steht, beispielsweise der frisch angekündigten Umsetzung des grandiosen Wii-Rollenspiels *Xenoblade Chronicles* – andererseits wird die Handheld-Spielerschaft auf diese Weise unweigerlich in zwei Hälften gespalten: Jene, die für den Umstieg auf das neue Gerät bereit sind, und jene, die verzichten und dafür bestimmte Titel schlicht und ergreifend nicht spielen können. Das ist beim Wechsel von einer Handheld-Generation zur nächsten, wie es bei DS und 3DS der Fall war, natürlich Usus. Bei einem dezidiert als ebensolches bezeichneten Hardware-Update ist das aber ein ausgesprochen gewagter Schritt. Natürlich, es wäre nicht das erste Mal, dass Nintendo etwas in der Art macht: Der Nintendo DSi verfügte, anders als der normale DS, über einen internen Speicher und erhielt somit exklusive Download-Titel, der Game Boy Color war im Grunde ein Hardware-Update des Ur-Game-Boy mit stärkerer Technik. Gerade bei letztgenanntem Beispiel war die Lösung, dass bei einem großen Teil der verfügbaren Spiele ausgewählt werden konnte, ob man in Schwarz-Weiß und dafür auf dem alten Gerät oder in neuem Farbglanz auf dem Color spielen wollte. Ein solcher Schritt wäre wohl auch für den neuen 3DS angebracht; wer ihn sich zulegt, kann die neuen Spiele in voller Pracht zocken, auf dem alten 3DS laufen sie auch, dann aber halt mit leichten Einschränkungen. Auf diese Weise würde man es noch am ehesten vermeiden, Millionen Spieler vor den Kopf zu stoßen.

**Euer N-ZONE-Team**

## 15 JAHRE TREUE

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich bin seit ca. 15 Jahren treuer N-ZONE-Leser und muss sagen, dass euer Heft einfach perfekt ist und seit damals immer besser geworden ist!

**N-ZONE: Das freut uns zu hören – vielen herzlichen Dank :-)**

Nun zu meiner Frage: Ich lese immer wieder von der Superliga, nur betrifft diese ja ausschließlich *Mario Kart 7*. Wird es so etwas in der Art auch für *Mario Kart 8* geben?

**N-ZONE: Derzeit ist *Mario Kart 8* noch nicht Teil der N-ZONE-Superliga – mit Betonung auf „noch". Die Planungen laufen, sobald die *Mario Kart 8*-Turniere starten, erfährst du es im Heft und in der Superliga-Facebookgruppe.**

Ihr schreibt in eurem Heft, dass neue Abonnenten die Hyrule Historia als Prämie bekommen. Gibt es eine Möglichkeit, dieses Goodie auch zu bekommen, wenn man bereits Abonnent ist? Ich bin zwar erst seit zwei Jahren Abonnent (da ich vorher das Heft immer am Kiosk gekauft habe), aber da ich ein großer *Zelda*-Fan bin, würde ich mich schon sehr freuen.

**N-ZONE:** Diese Möglichkeit gibt es! Um die Hyrule Historia zu erhalten, musst du lediglich einen Freund als neuen Abonnenten werben. Alle Infos dazu findest du entweder bei der entsprechenden Anzeige im Heft oder unter http://shop.computec.de/nzone/leser-werben-leser.

Ansonsten macht weiter so, Ihr seid super! Euer treuer Fan und Leser aus Österreich, **Reinold**

## DARAEN WHO?

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich schreibe euch bezüglich der Ankündigung der beiden *Fire Emblem*-Veteranen Lucina und Robin als Kämpfer in den kommenden *Smash Bros.*-Spielen. Auf der deutschen *Smash Bros.*-Homepage wird Robin als Daraen bezeichnet. Ich hab kurz recherchiert und herausgefunden, dass dies der Name der Figur in anderen Ländern ist, unter anderem Frankreich und Spanien – im Falle der deutschen Homepage muss es sich allerdings um eine Fehlübersetzung handeln. Auf eine E-Mail-Nachfrage meinerseits hin wurde mir bestätigt, dass den Verantwortlichen hier ein Fehler passiert ist und man diesen an die zuständigen Stellen weiterleiten werde. Obwohl mehrere Wochen verstrichen sind, findet sich der Fehler aber noch immer auf der Homepage.

**N-ZONE: Aktuell findet sich die entsprechende Figur tatsächlich noch immer unter diesem Namen auf dem Webauftritt von *Super Smash Bros.* Allerdings: Hinter der Gestaltung der Seite stecken ja keine Amateure, sodass es möglich ist, dass die Figur einen international einheitlichen Namen bekommen hat – ähnlich, wie es dereinst auch bei König Dedede aus der *Kirby*-Serie geschehen ist. So oder so: Im fertigen Spiel wird die Figur definitiv unter dem finalen Namen auftreten, sei es jetzt Robin oder Daraen.**

Die Wii-FBs sind ja mit einem ganz normalen Batteriefach versehen. Jedoch bin ich bezüglich der Akku-Leistung weder mit den üblichen AAA-Klötzen noch den verfügbaren, optional erhältlichen Akku-Packs besonders glücklich. Darum meine Frage: Was benutzt ihr in der Redaktion? Ich würde echt gern eine Empfehlung bekommen, wie ich am effizientesten und günstigsten Wii-FBs betreiben kann.

**N-ZONE: Wir benutzen primär normale Batterien. Allerdings gibt es auch gute Akku Packs, mit denen deine Wii-FBs gut 15 Stunden oder länger laufen. Unser Tipp: Kauf dir wiederaufladbare Akku-Batterien, da kommst du auf lange Sicht am billigsten (und umweltfreundlichsten) weg.**

Viele Grüße, **Marc Schwarz**

## CIRCLE-PAD-FRUST

Hi N-ZONE-Team,
Ich habe eine kleine Frage an euch: Das Schiebepad meines 3DS funktioniert nicht mehr richtig. Wenn ich es nach unten drü-

cke und dann wieder loslasse, bleibt es hängen und steuert weiter nach unten, auch, wenn das Pad schon wieder in die zentrale Position zurückgesprungen ist. Auch nach einer Rekalibrierung im Optionen-Menü hat sich das nicht geändert. Könntet ihr mir bitte verraten, was da los ist und wie man den Fehler beheben kann? Oder kann ich meinen 3DS in die Tonne treten?

**N-ZONE: Wir fürchten, dass da wohl irgendetwas im Innenleben deines 3DS defekt ist. Wenn du noch Garantie auf das Gerät hast, raten wir dir deshalb, dich entweder an deinen Händler oder direkt an Nintendo zu wenden. Auch wenn die Garantie schon abgelaufen ist, kannst du den 3DS zur Reparatur an Nintendo schicken, musst dann aber höchstwahrscheinlich eine kleine Gebühr dafür bezahlen.**

Euer verzweifelter Leser,
**Yannick Kahlert**

## TERMINGERECHT

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Jeden Monat freue ich mich wie ein kleines Kind auf die neueste Ausgabe der N-ZONE und jetzt habe ich endlich auch mal die Zeit gefunden, euch ein paar Fragen zu schicken.

**N-ZONE: Na, dann schieß los :-)**

1. Wäre es möglich, dass ihr in der N-ZONE anhand konkreter Zahlen regelmäßig darüber berichtet, wie gut sich die diversen Spiele auf Konsole und Handheld verkaufen? Ich finde es sonst immer schwierig, sich ein Bild vom Erfolg eines Spiels zu machen. Wie hat sich zum Beispiel *Pikmin 3* verkauft und sind die Zahlen gut genug, dass ein vierter Teil realistisch ist? Anstatt in jeder Ausgabe Seiten mit Charts zu füllen, die sich eh viel zu selten ändern, wäre das doch viel interessanter.

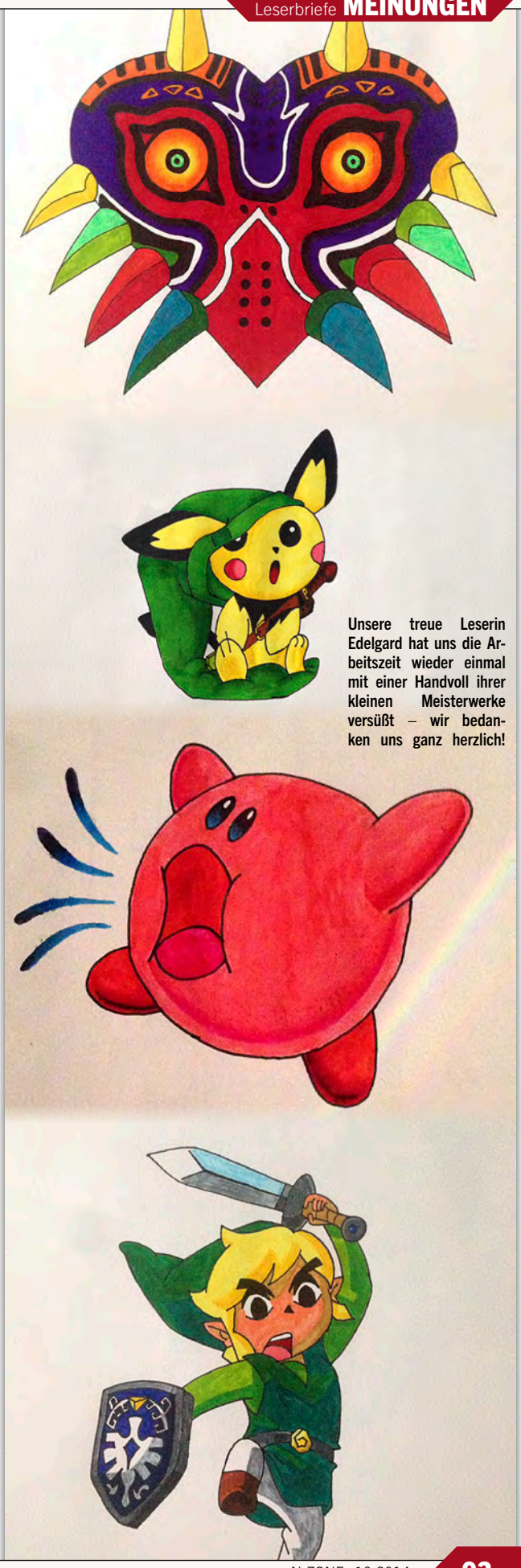
**N-ZONE: Das können wir aus einem ganz einfachen Grund nicht: Auch wir wissen nicht über die Verkaufszahlen aller veröffentlichten Spiele Bescheid. Gerade dann, wenn ein Titel nicht allzu gut läuft, werden die Zahlen von den Herstellern gerne mal verschwiegen. Wenn überhaupt, dann werden die verkauften Einheiten vor allem bei einem großen Erfolg oder bei der Bekanntgabe der Quartalszahlen genannt – also alle drei Monate. Eine feste Rubrik mit einer Handvoll Titel, die sich zudem kaum ändert, wäre wohl nur bedingt sinnvoll. Zu *Pikmin 3* etwa können wir dir nur sagen, dass das Spiel sowohl in Japan als auch in Europa vergleichsweise gut gestartet ist, die Zahlen dann aber recht schnell wieder nach unten gehen. Darüber, wo der Titel aktuell steht, wissen wir genauso viel beziehungsweise wenig wie du.**

2. Was hat es mit dem mysteriösen Zahlencode aus *Pikmin 3* auf sich?

**N-ZONE: Sobald du alle versteckten Zahlen gefunden hast, musst du sie auf der Homepage www.nintendo.co.jp/piksecret/ eingeben – allerdings funktioniert dies nur mit dem Browser der Wii U. Anschließend kannst du dir einen Videolog von Captain Olimar angucken. Wenn dir das Suchen der Zahlen zu aufwendig ist, kannst du aber auch einfach bei Youtube vorbeischauen – zahlreiche User haben die Videos bereits gefunden, aufgezeichnet und dort hochgeladen.**

3. Ich freue mich sehr auf *Xenoblade Chronicles X*, allerdings mache ich mir angesichts des aktuellen Trailers irgendwie Sorgen. Alles wirkte zu futuristisch, kühl und mechanisch. Natürlich gab es solche Abschnitte auch schon im ersten Teil, aber ich habe besonders die Abschnitte gemocht, die eine etwas natürlichere Atmosphäre ausstrahlten. Wie ist euer Eindruck?

**N-ZONE: Wie du schon selbst sagst – technisch angehauchte Levels waren nur ein Teil von *Xenoblade Chronicles*. Wir sind uns deswegen sicher, dass es auch viele andere Gebiete in Teil zwei geben wird. Übrigens haben die Entwickler vor Kurzem angegeben, dass die Spielwelt von *Xenoblade Chronicles X* gut fünfmal größer ausfallen soll als jene des ersten Spiels – da dürfte an Abwechslung kein Mangel bestehen :-)**



**Unsere treue Leserin Edelgard hat uns die Arbeitszeit wieder einmal mit einer Handvoll ihrer kleinen Meisterwerke versüßt – wir bedanken uns ganz herzlich!**

4. Zuletzt eine Frage zum tollen *Mario Kart 8*: Wann starten die Turniere der N-ZONE?

**N-ZONE: Wie wir in der Antwort auf Reinolds Brief bereits geschrieben haben: Sobald es in dieser Hinsicht neue Infos gibt, geben wir euch Bescheid. *Mario Kart 8*-Turniere sind aber definitiv geplant!**

Danke für eure Antworten, **Felix B.**

## MONSTER HUNTER

Liebes N-ZONE-Team,
ich lese eurer Heft zwar erst seit Ausgabe 01/2014, bin aber bereits fasziniert von eurer Arbeit.

**N-ZONE: Dann hoffen wir, dass du uns ab sofort noch lange Zeit als Leser begleitest :-)**

Ich würde gerne wissen, ob ihr einen Test zu *Monster Hunter 4 Ultimate* machen werdet, wenn das Spiel 2015 erscheint.

**N-ZONE: Darauf kannst du dich verlassen! Sämtliche Titel, die Monat für Monat erscheinen, können wir leider nicht testen – entweder aus Platzgründen oder weil sie schlicht und ergreifend nicht interessant genug sind. Große Titel wie *Monster Hunter 4 Ultimate* wandern bei uns aber ohne jede Frage ins Testlabor.**

Mit freundlichen Grüßen, **Joshua**

## MINECRAFT-MALER

Liebes N-ZONE-Team,
ich lasse die ganzen Lobeshymnen lieber weg, weil ihr ja ohnehin schon wisst, dass ihr das beste Videospielmagazin auf der ganzen Welt macht. Ich würde mindestens eine halbe Stunde brauchen, um alles aufzuschreiben, was mir an euch gefällt.

**N-ZONE: Ach, von solchem Lob können wir eigentlich nie genug bekommen ;-) Vielen, vielen lieben Dank dafür!**

Aber kommen wir zu meiner Frage: Ich weiß, dass ihr keine *Minecraft*-Bilder mehr auf den Leserbrief-Seiten abdruckt. Ich habe aber selber ein Bild im Stil von *Minecraft* gemalt und würde mich freuen, wenn ihr es abdruckt.

**N-ZONE: Gratuliere, du hast ein Schlupfloch in unserem No-*Minecraft*-Beschluss gefunden! Bei einem selbstgemalten *Minecraft*-Meisterwerk können wir uns ja eigentlich kaum beschweren – zumal dein kleines Kunstwerk echt sehr hübsch aussieht.**

Macht weiter so! Euer **Florian**

## ZELDA-ZONE?

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich bin schon seit der allerersten Ausgabe euer treuer Leser. Ich erwarte jede Ausgabe sehnsüchtig und lese sie stets komplett durch, nicht nur aufgrund eurer gut recherchierten Artikel, sondern auch wegen den interessanten Rubriken wie Retro, der Kolumne zum Thema des Monats sowie den Leserbriefen.

**N-ZONE: Wir finden es spitze, dass uns so viele Leser schon so lange begleiten. Vielen Dank für deine Treue!**

**Leser Marvin schickte uns dieses mit viel Mühe erstellte Bild der kommenden *Super Smash Bros.*-Spiele zu. Wir danken sehr herzlich und drucken es mit Freuden ab!**

**Wir haben gesagt, dass wir keine *Minecraft*-Bilder mehr auf den Leserbrief-Seiten abdrucken. Von selbstgemalten Varianten wie jener von Florian war aber nicht die Rede.**

Was ich euch fragen will: Ist ein Sonderheft zum kommenden *The Legend of Zelda* geplant, das auf der E3 2014 angekündigt wurde? Ich rede von einem Heft, wie es zum Release von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* produziert wurde, also mit Komplettlösung und ausführlichem Test. Ich weiß, es ist noch ein bisschen hin, will aber wissen, ob es möglich ist oder eher ausgeschlossen werden kann.

**N-ZONE: Wie du selber sagst: Bis zum Release des Spiels ist es noch eine Weile hin, nämlich mindestens ein Jahr. Dass wir dann ein Heft produzieren werden, können wir aktuell noch nicht versprechen, aber die Chance, dass es so sein wird, ist ziemlich groß. Angesichts eines dermaßen wichtigen Titels wäre es durchaus angebracht – und *Zelda*-Hefte haben Tradition; nicht nur zu *Twilight Princess*, auch zu *The Legend of Zelda: Skyward Sword* brachten wir zudem bereits eine Sonderausgabe in den Handel.**

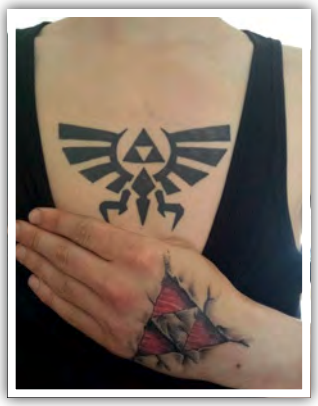
Mit besten Grüßen, **Bastian**

## ZUKUNFTS-SORGEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
zunächst ein ehrliches Lob, denn euer leidenschaftliches Magazin hat es nach vielen Jahren geschafft, mich wieder das leicht nervöse Kribbeln der monatlichen Vorfreude auf ein Videospielmagazin spüren zu lassen. Beinahe fühle ich mich wieder wie ein Teenager, der seine Game-Infos fernab des Internets aus handfesten Illustrierten bezieht.

**N-ZONE: Wow, was für ein tolles Lob, noch dazu grandios formuliert. Vielen herzlichen Dank :-)**

Mit Bestürzung habe ich, wie viele andere Fans auch, in den letzten Wochen mitverfolgen müssen, wie sich die dunklen Wolken immer dichter über Nintendo zusammenbrauen. Da ich an der Schwelle zum dreißigsten Lebensjahr stehe, kann ich behaupten, dass Nintendo für mich DER Einstieg in die Welt des Gamings war und mich in meinem Leben stets stark beeinflusst und inspiriert hat; die Entlassungswelle und die Schließung des Standortes Großostheim haben mich daher auch sehr betroffen gemacht. Mittlerweile bin ich Vater eines aufgeweckten Sohnes und der Gedanke, dass er in einer Welt ohne Nintendo aufwachsen könnte, betrübt mich. Doch einiges an der jetzigen Situation, in welcher Nintendo steckt, scheint mir selbst verschuldet und somit schlussendlich auch aus eigener Kraft lösbar. Die lukrativen Jahre mit der Wii haben das Videospielen einer sehr breiten neuen Schicht an Casual-Gamern nahe gebracht, jedoch droht dieses Strohfeuer nun langsam zu verglühen. Die Wii U kommt nur langsam in Fahrt. Der 3DS ist zwar ein geniales Stück Hardware – ich spiele fast ausschließlich 3DS, da man als junger Familienvater leider viele Zugeständnisse machen muss und eine Konsole nicht so flexibel einsetzbar ist wie ein Handheld – und dennoch wird der Handheld alleine für die Zukunft nicht ausreichen. Die Konkurrenz von



**Christopher schickt uns dieses Bild seiner *Zelda*-Tattoos. Respekt zu deinem Mut – es hat sich aber definitiv gelohnt!**

Sony und Microsoft bedient eine ganz andere Schicht, zudem ist die Systemleistung von PS4 und Xbox One der Wii U bei Weitem überlegen. Darüber hinaus sehe ich aber einen noch weitaus gewichtigeren Grund zur Sorge: Nintendo versteift sich viel zu sehr auf seine eigenen Produkte und Franchises. Wenn ich mir das Portfolio des SNES vors geistige Auge führe, erinnere ich mich an unzählige Third-Party-Spiele; jedes Genre war abgedeckt und man hätte über Monate zocken können, ohne zum Atmen zu kommen. Mir selber fehlen oft die Spiele, die über den üblichen Nintendo-Tellerrand hinausreichen oder leider japanexklusiv bleiben (siehe *Dragon Quest X*). Das Gros des aktuellen Angebots richtet sich noch immer zu sehr an Casuals und Kinder. Nintendo muss aber ebenso die Hardcore-Gamer bedienen können, die sich monatlich auf Neuerscheinungen stürzen und nicht eine ganze Konsolengeneration mit einem Bundle aus *Wii Fit* oder *Mario Kart* bestreiten. Ob die bevorstehenden Amiibos die Kasse ausreichend füllen oder nur ein weiteres kurzlebiges Strohfeuer auslösen werden, bleibt abzuwarten. Ein weiterer wichtiger Schritt wäre das Akzeptieren der geänderten Realität und somit die Entwicklung von Nintendo-Software für Smartphones und Tablets. Ein Launch eines eigenen Smartphones, so wie Amazon es vor Kurzem getan hat, wäre in diesem Zusammenhang zwar auch möglich, birgt aber ein hohes Risiko, solange Nintendo sein Image noch nicht wieder grundlegend geändert hat. Der Konzern muss dorthin zurückkehren, wo er Anfang der Neunziger bereits stand; hin zu dem Unternehmen, das den Lifestyle einer jungen UND älteren Generation mit faszinierenden Spielen prägt; ja, die Kluft zwischen Jung und Alt mit ebendiesen Spielen verschwinden lässt.

**N-ZONE: Du sprichst einige wichtige Themen an, die zurzeit natürlich viele Nintendo-Anhänger beschäftigen. Es stimmt, dass es Nintendo anscheinend (noch) nicht so recht gelingen will, den Übergang von der Wii zur Wii U und damit den Wandel in der angesprochenen Zielgruppe zu bewältigen. Gemeinsam mit dir wünschen wir uns, dass der Mario-Konzern es bald schafft, wieder zu alter Stärke zurückzufinden – die Erfolge angesichts von *Mario Kart 8*, anstehende Highlights wie *Super Smash Bros.* und die gelungene E3-Präsentation stimmen uns aber definitiv zuversichtlich. Es bleibt zu hoffen, dass auch die Dritthersteller angesichts dieser positiven Entwicklungen bald wieder auf den Nintendo-Zug aufspringen.**

Ein langer Brief zu einem emotionalen Thema. Ich hoffe, dass ich vielen Anhängern aus der Seele sprechen konnte und wünsche euch weiterhin gutes Gelingen,

**Nico Oelrichs**

## KART-FAN

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Erst mal ein großes Lob an euch für eure tolle Arbeit. Ich lese euer Heft nun seit fünf Jahren und bleibe dank euch immer auf dem Laufenden. Ihr habt tolle Rubriken und sehr informative Testberichte, welche mir beim Kauf der Games sehr helfen.

**N-ZONE: Das freut uns sehr. Hoffentlich bleibst du uns noch lange als Leser erhalten :-)**

Ich bin ein großer *Mario Kart*-Fan, somit steht für mich natürlich zurzeit *Mario Kart 8* ganz oben auf der Spielspaß-Liste. Auch wenn das Spiel in einem oder zwei Punkten schlechter abschneidet als die Vorgänger – etwa im auch von euch kritisierten Schlachtmodus –, habe ich sehr viel Freude damit. Primär spiele ich ohnehin den Versus-Modus online oder lokal mit meinem Bruder.

**N-ZONE: Da stimmen wir dir vollkommen zu. *Mario Kart 8* hat Macken, der schiere Spielspaß überwiegt aber. Dank der vor Kurzem angekündigten DLCs samt neuer Strecken und Gastfahrer wie Link steht uns zudem schon bald noch zusätzlicher Fahrspaß ins Haus!**

Ich habe eine Bitte: Könntet ihr vielleicht einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben ein *Mario Kart 8*-Poster beilegen?

**N-ZONE: Ob und wann wir welche Poster dem Heft beilegen, wird stets in Kooperation mit dem jeweiligen Spiele-Hersteller entschieden. Für ein *Mario Kart 8*-Poster ist es inzwischen wohl ein bisschen zu spät. Wir werden aber natürlich in unregelmäßigen Abständen Poster zu aktuellen Titeln ins Heft packen.**

Wisst ihr, ob im deutschen Club Nintendo etwas zu *Mario Kart 8* erscheint? Im japanischen Pendant gibt es oftmals coole Produkte, die es aber traurigerweise fast nie zu uns schaffen …

**N-ZONE: Auf unsere Nachfrage hin konnte man uns leider keine Information zu kommenden Inhalten in Nintendos Sterne-Katalog geben. Du hast aber leider recht: Im Vergleich zum japanischen Katalog ist das deutsche Angebot generell eher mau.**

Ich schicke euch außerdem noch ein Bild von Link, das ich gemalt habe, und würde mich wahnsinnig freuen, wenn ihr es abdruckt.

**N-ZONE: Das machen wir natürlich mit der allergrößten Freude!**

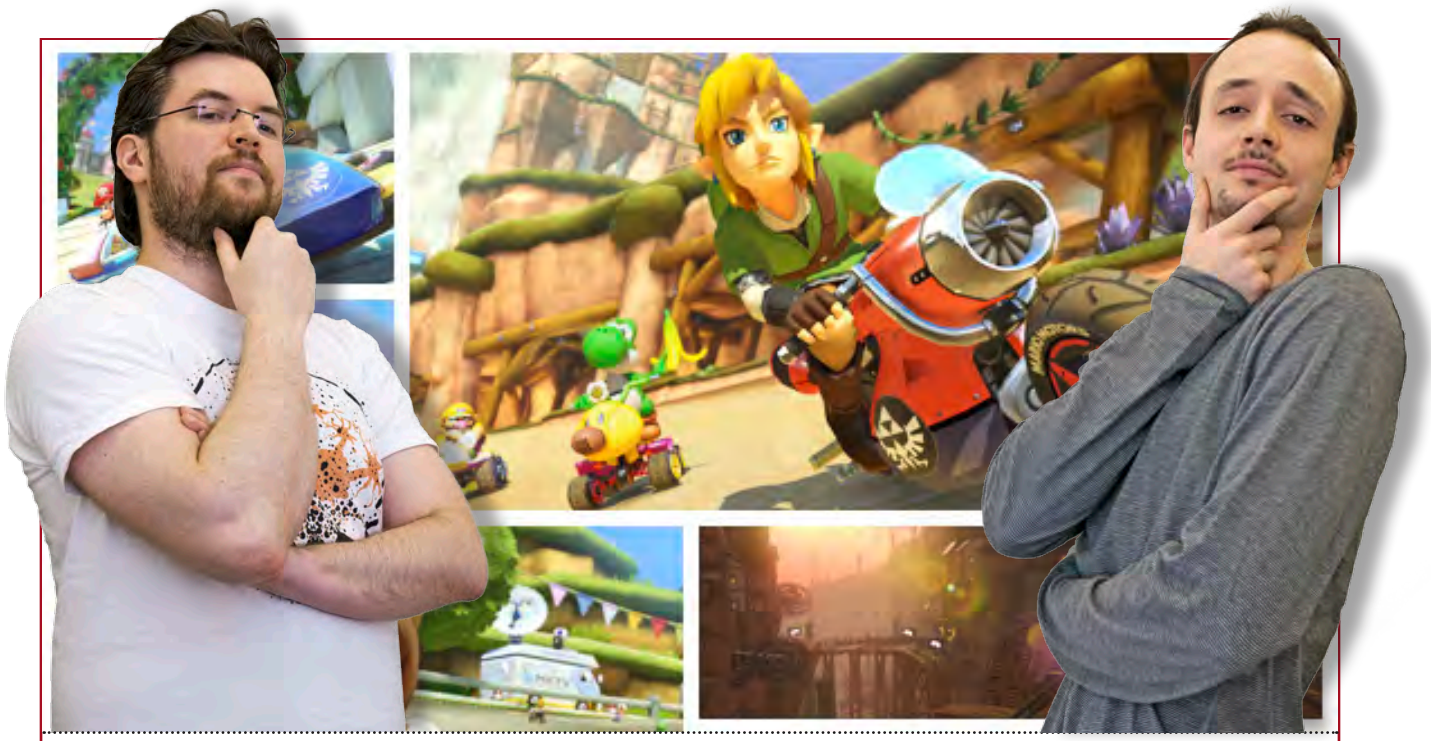
Liebe Grüße aus der Schweiz,

**Nuno**

**Unser Leser Nuno betätigte sich künstlerisch und ließ uns dieses hübsch gemalte Bild von Link zukommen. Wir sagen: Gratulation zum Talent und danke für die Mühen!**

**SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:** redaktion@n-zone.de

**ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:** Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



# NINTENDO LÄDT SICH EIN

DLCs – das sind zusätzliche Inhalte für ein Videospiel, die man meist kostenpflichtig aus dem Netz laden kann. Für viele Gamer ist das ein Reizthema – wie schlägt sich Nintendo an der Stelle?

**Ben:** Nun, Lukas, du und ich sind ja mit dem Thema DLCs bestens vertraut: Wir arbeiten zusammen für die N-ZONE-Schwestermagazine XBG und PlayBlu, also jeweils respektive an Themen rund um die Xbox und die Playstation. Dort sind DLCs weit verbreitet und für Entwicklerstudios ein Geschäftsgebiet, das ihnen jährlich zig Millionen Dollar einbringt. Wirklich neu ist die Idee eigentlich nicht – früher nannten sich solche nach dem Release eines Spiels veröffentlichten Inhalte schlicht Add-ons, wurden auf Disc gepresst und auf bestehende Software draufinstalliert. Revolutioniert hat dieses Konzept das Internet als Vertriebsplattform – selbst hunderte MB große Add-ons können hier sofort in Softwareform angeboten werden, wodurch ihre Anzahl in den letzten fünf Jahren regelrecht explodiert ist! Nintendo scheint sich dieser Idee nur sehr zögerlich zu nähren, gerade verglichen mit der Konsolenkonkurrenz aus dem Hause Microsoft und Sony. Woran glaubst du liegt das?

**Lukas:** Ich bin natürlich großer Nintendo-Fan – nicht umsonst arbeite ich bei der N-ZONE –, aber das späte Aufspringen auf den DLC-Zug ist bezeichnend für Nintendos Umgang mit Veränderungen in der Videospiele-Welt: Die Männer und Frauen des Mario-Konzerns warten oftmals lieber lange ab, wenn sich Umwälzungen in der Branche andeuten, und hängen an den vernünftigen Sicherheitsrahmen dann gerne noch mal ein bis fünf Jahre dran. Bezüglich der DLCs bin ich aber sehr froh, dass man lieber etwas zögerlicher reagiert hat, denn oftmals erweisen sich diese bei der Konkurrenz als reine Abzocke. Wer erinnert sich nicht mit Grauen an die Pferd-Rüstung aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion*!? Noch viel froher bin ich aber, dass Nintendo die zusätzlichen Download-Inhalte bisher wirklich vorbildlich nutzt und darauf achtet, dass die Kunden tatsächlich einen Mehrwert daraus erhalten. Was meinst du: Handelt es sich dabei um Kundennähe oder einfach um eine gefinkelte Geschäftsstrategie?

**Ben:** Auch wenn das jetzt hoffnungslos romantisch klingt: Ich glaube, Nintendo hat einfach eine ganz andere Herangehensweise an das Thema DLCs. Natürlich will auch Big N schöne Gewinne machen, aber diese leichte Tendenz zur Gier sehe ich bei Marios Meistern einfach nicht. Dafür ist die emotionale Bindung zu den eigenen Fans zu stark – für Familienmitglieder macht der Handwerker halt einen Sonderpreis. Das Ergebnis sind dann einige der günstigsten DLCs, die ich seit langer Zeit gesehen habe. Bestes Beispiel aktuell: *Mario Kart 8*! Hast du gesehen, was du da für lächerliche 12 Euro bekommst?

**Lukas:** Ich würde nicht einmal sagen, dass die Nintendo-DLCs übertrieben billig sind – sie sind vielmehr preistechnisch vernünftig gestaltet. So etwas ist man angesichts teilweise völlig überzogener Preise von digitalen Inhalten bei der Konkurrenz inzwischen halt kaum noch gewohnt. Was Nintendo zusätzlich sehr gut gelingt, ist die richtige Mischung aus Bezahl- und Gratisinhalten. So gut wie alle Nintendo-Spiele mit DLC-Funktion erhalten über kurz oder lang Gratis-Erweiterungen, und meistens handelt es sich dabei durchaus um Inhalte mit Fleisch. Dadurch bin ich bei einem darauffolgenden Bezahl-Download gleich viel eher bereit, die Brieftasche zu zücken.

**Ben:** Genau wie in *Mario Kart 8*: sechs neue Charaktere – Tanuki-Mario, Katzen-Peach, Link, Melinda und der Dorfbewohner aus *Animal Crossing* und Knochen-Bowser. Acht neue Karts. Und vor allem sechzehn neue Rennstrecken – das alles für 12 Euro. So geht guter DLC!

**Lukas:** Da hast du völlig recht, im *Mario Kart 8*-Download steckt richtig viel drin – und das ist das, was die Nintendo-DLCs primär von jenen vieler anderer Hersteller unterscheidet. Bleibt zu hoffen, dass Nintendos lobenswertes Positiv-Beispiel Schule macht!

# N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15% sparen**

N-ZONE

**Einfach und bequem online abonnieren:**

**shop.n-zone.de**

**Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.**

**http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)**

## JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

**Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird:** *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

862324

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

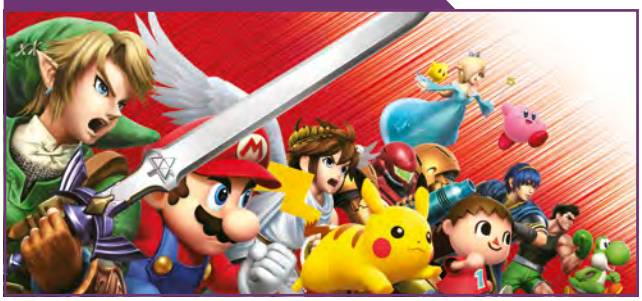
# AUSGABE 11/2014
## ab 15.10.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

### BAYONETTA 1 & 2 (Test)

**Wir hatten es ja schon befürchtet und tatsächlich konnten wir die Hexen-Action aufgrund eines Embargos noch nicht testen. Nächstes Mal klappt's aber!**

### SUPER SMASH BROS. 3DS (Test)

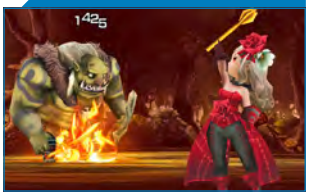


**Leider hatte Nintendo bis Redaktionsschluss keine fertige Version von *Super Smash Bros.* für 3DS parat, sodass auch hier der finale Test in der nächsten Ausgabe folgt.**

### SKYLANDERS: TRAP TEAM (Test)

**Anfang Oktober steht mit *Trap Team* schon das vierte *Skylanders*-Spiel an. Doch wie gut wird es?**

### BRAVELY SECOND (Vorschau)



**Wir werfen nächste Ausgabe einen Blick auf den Nachfolger des Rollenspiel-Hits *Bravely Default*.**

## play4 Ausgabe 10/14

In der play4 sind die Zombies los! Unsere Kollegen waren nämlich bei Yager zu Besuch, um die Zombie-Metzel-Action *Dead Island 2* (PS4) knapp zwei Stunden Probe zu spielen. Außerdem erwarten euch in der play4 eine große Vorschau zu *Dragon Age Inquisition* (PS4, PS3) sowie Tests zu *Metro Redux* (PS4), *Tales of Xillia 2* (PS3) und viele weitere Themen.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.



# IMPRESSUM

computec MEDIA

**Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG**
**Verleger Jürg Marquard**

| | |
|---|---|
| **Verlag** | Computec Media GmbH<br>Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth<br>Telefon: +49 911 2872-100<br>Telefax: +49 911 2872-200<br>E-Mail: redaktion@n-zone.de<br>www.n-zone.de |
| **Geschäftsführer** | Ingo Griebl, Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch |
| **Chefredakteurin** | Petra Fröhlich |
| **Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)** | Viktor Eippert<br>verantwortlich für den redaktionellen Inhalt<br>Adresse siehe Verlagsanschrift |
| **Redaktion** | Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid |
| **Mitarbeiter dieser Ausgabe** | Max Drews, Dominik Wulf, Sebastian Zelada |
| **Lektorat** | Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt |
| **Layout** | Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer |
| **Layoutkoordination** | Albert Kraus |
| **Titelgestaltung** | Matthias Schöffel |
| **COO** | Hans Ippisch |
| **Vertrieb/Abonnement** | Werner Spachmüller (Ltg.) |
| **Marketing** | Jeanette Haag (Ltg.) |
| **Produktion** | Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar |

**www.n-zone.de**

| | |
|---|---|
| **Chefredakteur Online** | Florian Stangl |
| **Redaktion** | Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin |
| **Entwicklung** | Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora |
| **Webdesign** | Tony von Biedenfeld |

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Anzeigenleiter**
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Anzeigenberatung Print**
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

**Anzeigenberatung Online**
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

| | |
|---|---|
| **Anzeigendisposition** | anzeigen@computec.de |
| **Datenübertragung** | via E-Mail: anzeigen@computec.de |

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

**Abonnement**
**http://shop.n-zone.de**

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
**Post-Adresse:**
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

**Abonnementpreis für 12 Ausgaben:**
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

**ISSN/Vertriebskennzeichen:** ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

**Vertrieb und Einzelverkauf:** DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
**Druck:** Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

**Einsendungen, Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

**Internationale Zeitschriften:**
**Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
**Ungarn:** JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

# Eure Sieger stehen fest!

## DER COMPUTEC GAMES AWARD

**Checkt jetzt die Gewinner auf www.bamaward.de!**

computec MEDIA

powered by GAMINGAID e.V. spielend helfen

SAE INSTITUTE Creative Media Education

SATURN
PRÄSENTIERT:

# DIE DEUTSCHLAND-PREMIERE

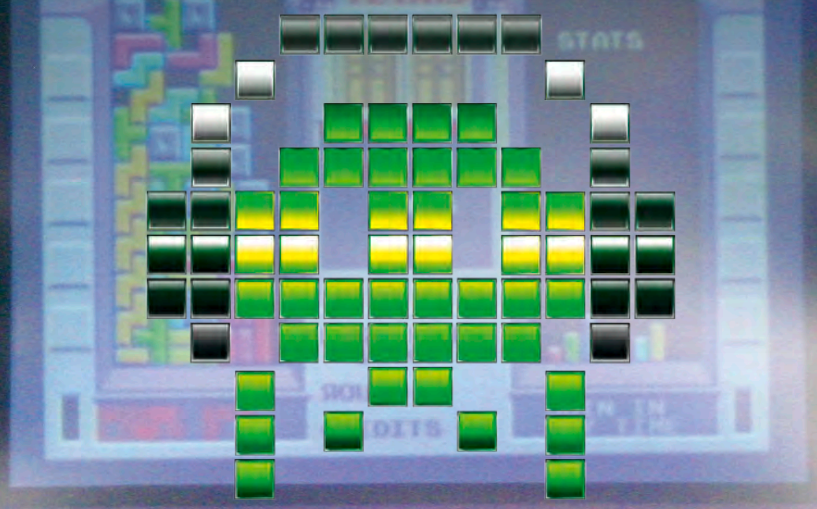
**15.11.14**
Samstag, 19.30 Uhr,
Stuttgart, Liederhalle

**29.3.15**
Sonntag, 20 Uhr,
Berlin, Tempodrom

**21.3.15**
Samstag, 20 Uhr,
München, Philharmonie

# VIDEO GAMES LIVE

Von Space Invaders bis Final Fantasy:
präsentiert von Tommy Tallarico – mit großem Orchester und Chor!



„Eine wunderschöne Aufführung!"
*USA TODAY*

„Ergreifend!"
*The London Times*

„Bezaubernd! Bombastisch!"
*New York Times*

Mit der Musik von
Final Fantasy, Warcraft,
Sonic, Skyrim,
Metal Gear Solid,
Kingdom Hearts,
Castlevania,
Street Fighter II,
Mega Man,
Monkey Island,
Earthworm Jim u.v.m.!

StuttgartKonzert
tickets **0711-52 43 00**
www.stuttgartkonzert.de

**Berlin**
tickets **089559686-13**
www.kulturgipfel.de

münchen event+
tickets **089-93 60 93**
www.muenchenevent.de

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES
ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS

PRÄSENTIERT VON: PC Games | PC Games Hardware | play4 | GAMES AKTUELL | XBG ONE GAMES | N-ZONE

## LESERWAHL

# DIE 100 BESTEN SPIELE

## Ihr habt gewählt: Das sind eure Favoriten aus 25 Jahren

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

… und ich bin auch dabei!

PC • PLAYSTATION • XBOX • NINTENDO

# DIE APP FÜR SPIELEFANS

## JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN!

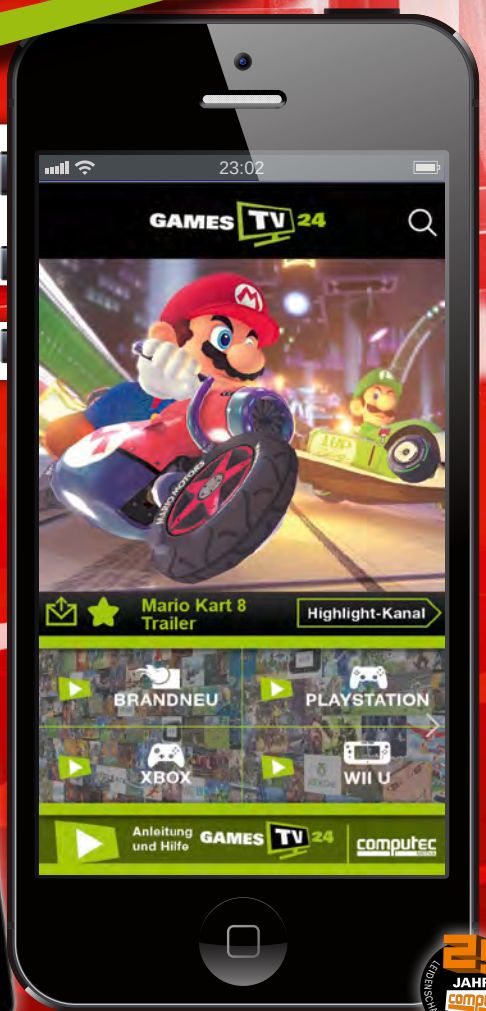
Ab Herbst auch für Android!

Available on the App Store

# GAMES TV 24

IMMER DABEI, SOFORT STARTKLAR:
TÄGLICH NEUE VIDEOS ZU SPIELEHITS
AUF ALLEN SYSTEMEN!

ÜBER 10.000 VIDEOS IN DER DATENBANK.




MIT gamescom KANAL

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

++ Spieletrailer, Testvideos, Messespecials und wöchentliche Show zur Let´s-Play-Szene! ++
++ Bildschirmfüllende Videos mit AppleTV ++ Inklusive FLIPr: Erstelle, bearbeite und teile eigene Stop-Motion-Filme ++

Mehr Infos zu GAMES TV 24 auf

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

**Wolfgang Fischer**
Redaktionsleiter

# IHR HABT GEWÄHLT: DIESE 100 GAMES GARANTIEREN SPIELSPASS PUR!

In den letzten 25 Jahren hat sich in der extrem schnelllebigen Spielebranche enorm viel getan: die Hardware machte rasante Fortschritte, Entwicklerstudios schossen wie Pilze aus dem Boden und Trends wie Online-RPGs, Free2Play-Spiele, Handhelds oder High-Definition-Gaming veränderten die Art, wie wir zocken, nachhaltig.

Wir wollten in den vergangenen Monaten von den Lesern unserer Magazine per Online-Abstimmung wissen, welche Spiele sie, unabhängig von ihrem Erscheinungsdatum, für die besten aller Zeiten halten. Auf den folgenden Seiten verraten wir euch die Ergebnisse und stellen jeweils die 25 Toptitel für die vier wichtigsten Plattformen vor: Nintendo, Playstation, Xbox und natürlich PC.

Viel Spaß beim Schmökern!
Wolfgang Fischer

computec MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: 0911/2872-100
Telefax: 0911/2872-200

**Geschäftsführer** Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch, Ingo Griebl

**Chefredakteurin** Petra Fröhlich
**Projektleiter (V.i.S.d.P.)** Wolfgang Fischer, , verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Redaktion** Christian Dörre, Petra Fröhlich, Uwe Hönig, Sascha Lohmüller, Lukas Schmid

**Lektorat** Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

**Layout** Sebastian Bienert

**COO** Hans Ippisch

**Marketing** Jeanette Haag

**Produktion** Martin Closmann, Jörg Gleichmar

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

**Werbeverkaufsleiter**
Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

**Druck:** Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

MARQUARD MEDIA

**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, N-ZONE, BUFFED, X3, GAMES AKTUELL, PLAY⁴, PCG MMORE, XBG GAMES, GAMES AND MORE, PLAYBLU

**Internationale Zeitschriften:**
**Polen:** CKM, COSMOPOLITAN, JOY, PLAYBOY, HOT, HARPER'S BAZAAR, SHAPE, VOYAGE
**Ungarn:** CKM, EVA, INSTYLE, JOY, PLAYBOY, SHAPE, MEN'S HEALTH

# DIE BESTEN NINTENDO-SPIELE

Vorhang auf für Link, Mario und Co.: Diese Nintendo-Spiele gehören laut unseren Lesern in den Spiele-Olymp.

## 1 | THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (1998)

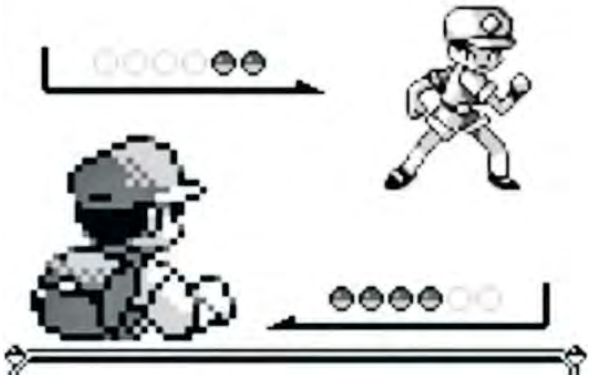
**Action-Adventure | Nintendo 64 | Nintendo**

Welches andere Spiel als *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* könnte an dieser Stelle thronen? Der erste 3D-Ausflug von Serien-Protagonist Link gilt unter vielen Spielern nicht nur als das beste Spiel für das Nintendo 64 sowie als bester Teil der Reihe, sondern überhaupt als das beste Spiel aller Zeiten. Das liegt nicht zuletzt daran, dass *Ocarina of Time* das Action-Adventure-Genre in 3D ebenso revolutionierte wie *Super Mario 64* es zuvor bezüglich der Jump & Runs getan hatte: Eine derart offene und abwechslungsreiche Welt, vollgestopft mit Details, Geheimnissen und ebenso seltsamen wie sympathischen Bewohnern gab es vorher schlicht und ergreifend noch nicht. Hinzu kam eine epische Geschichte, die durch toll choreografierte Zwischensequenzen und emotionale Momente erstmals richtiges Hollywood-Flair auf die Konsole brachte. Dass die Grafik für damalige Verhältnisse einfach unverschämt gut aussah, muss bei all den Superlativen wohl kaum noch erwähnt werden. Doch trotz allem war und ist es das Gameplay, das *Ocarina of Time* zu dem Klassiker macht, das es ist. Die Mischung aus Erforschung der Oberwelt und Erkundung von komplexen Dungeons mithilfe von einem wahren Arsenal an hilfreichen Items macht heute noch genauso viel Spaß wie 1998. Ganz nebenbei revolutionierte das Spiel durch die Möglichkeit, Gegner anzuvisieren, die Art und Weise, wie man in 3D-Spielen kämpfte – ein Feature, das sich bis heute gehalten hat. Solltet ihr *Ocarina of Time* bis heute noch nicht gespielt haben, solltet ihr es schleunigst nachholen und ein bedeutendes Stück Videospielgeschichte nacherleben.

## 2 | POKÉMON BLAUE EDITION & POKÉMON ROTE EDITION (1999)

**Rollenspiel | Gameboy | Game Freak**

Viele Jahre sind seit den allerersten *Pokémon*-Editionen ins Land gezogen, doch am generellen Spielprinzip hat sich auch in aktuellen Taschenmonster-Abenteuern wie *Pokémon X* und *Pokémon Y* nichts geändert. Das liegt schlicht und ergreifend daran, dass das Konzept der Serie schon im ersten Anlauf unheimlich stimmig und unterhaltsam war. 151 Monsterchen zum Fangen und Trainieren, ein einfach zu verstehendes, aber komplex zu meisterndes Kampfsystem und die Möglichkeit, Pokémon mit Freunden zu tauschen machten die Spiele zu Rollenspiel-Meisterwerken.



## 3 | SUPER MARIO KART (1993)

**Rennspiel | Super Nintendo | Nintendo**

*Mario Kart 8* sorgt gerade für einen ordentlichen Schub bei den schwächelnden Wii-U-Absatzzahlen – ein Zeichen für die ungebrochene Anziehungskraft der Serie. Der allererste Ableger für das Super Nintendo gehört nach wie vor unter vielen Fans zu den beliebtesten überhaupt und landet in unserer Fan-Abstimmung wenig überraschend auf einem Treppchenplatz. Mit bis zu vier Spielern tretet ihr mit Mario, Yoshi, Toad, Bowser und Co. in spaßigen Rennen an und pfeffert euch gegenseitig fiese Items wie Bananenschalen und Panzer an die Schädel – Unterhaltung pur!

## 4 | SUPER MARIO 64 (1997)

**Jump & Run | Nintendo 64 | Nintendo**

Auch vor *Super Mario 64* gab es bereits 3D-Platformer. Der berühmteste Klempner der Videospielwelt zeigte aber allen, wie es richtig gemacht wird. Eine perfekte Steuerung, eine gute Kontrolle über die Kamera und komplexe Welten, die zum Erforschen einladen, waren zum Start des Nintendo 64 im Jahr 1997 ein absolutes Novum. Wer alle 120 versteckten goldenen Sterne finden und alle Geheimnisse entdecken wollte, war wochenlang beschäftigt. Doch auch einfach ohne genaues Ziel durch die bunten Levels zu rennen machte unheimlich viel Spaß.

## 5 | SUPER MARIO WORLD (1992)

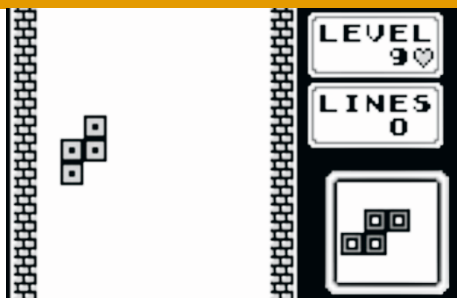
**Jump & Run | Super Nintendo | Nintendo**

Und gleich noch einmal Mario. Wie *Super Mario 64* erschien *Super Mario World* als Launchspiel, in diesem Fall des Super Nintendo. Das in *Super Mario Bros. 3* eingeführte System einer umfangreichen Oberwelt mit zahlreichen versteckten Geheimnissen und Levels wurde noch einmal erweitert, zudem waren auch die Levels selbst ein ganzes Stück umfangreicher und enthielten wesentlich mehr zum Entdecken. Der beliebte grüne Dino Yoshi hatte in dem bunten 2D-Hüpfer übrigens seinen allerersten Auftritt und stand Mario bei kniffligen Passagen als Reittier zur Seite.

## 6 | TETRIS (1989)

**Geschicklichkeit | Game Boy | Nintendo**

Wir wetten, dass ihr gerade die einprägsame Melodie des Game-Boy-Klassikers im Kopf habt. Na, Wette gewonnen? Doch auch abseits eines ohrwurmverdächtigen Soundtracks hatte der Knobel-Klassiker, der mithalf, den Game Boy zum Massenphänomen zu machen, einiges zu bieten. Das süchtig machende Spielprinzip ist ebenso einfach wie genial, dass es auch in modernen *Tetris*-Iterationen nur sehr selten einschneidend verändert wird. Nach und nach die Steine verschwinden zu sehen, ist einfach unheimlich befriedigend.




## 7 | THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (1992)

**Action-Adventure | Super Nintendo | Nintendo**

*Zelda 2: The Adventure of Link* spaltete die Fangemeinde durch ungewöhnliche neue Ideen wie ein Level-up-System, 2D-Abschnitte sowie den höllischen Schwierigkeitsgrad. *A Link to the Past* orientierte sich wieder mehr am ersten Teil und entpuppte sich nebenbei als eines der besten Action-Adventures aller Zeiten. Das Gefühl, das offene und mit Geheimnissen nur so gespickte Hyrule frei erforschen zu können, war damals eine Revolution und die Dungeons gehören zu den besten der gesamten Seriengeschichte.

## 8 | RESIDENT EVIL 4 (2005)

**Action-Adventure | Gamecube | Capcom**

Während der Entwicklung wurde das gesamte Konzept von *Resident Evil 4* mehrmals komplett über den Haufen geworfen. Eine weise Entscheidung, denn das finale Produkt gilt nicht nur als bester Ableger der Serie, sondern generell als eines der besten Spiele aller Zeiten. In Gestalt von Fan-Favorit Leon S. Kennedy machte sich der Spieler auf, die Tochter des amerikanischen Präsidenten aus den Fängen einer verrückten Sekte zu befreien. Die Stimmung der Vorgänger mit einem angepassten, actionreichen Spielprinzip – einfach famos!

## 9 | SECRET OF MANA (1994)

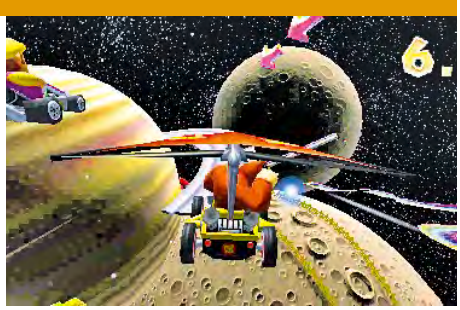
**Rollenspiel | Super Nintendo | Squaresoft**

Die *Mana*-Reihe verfügt über eine beachtliche Anzahl an Ablegern, doch keiner davon reicht auch nur annähernd an die Qualität des Super-Nintendo-Abenteuers *Secret of Mana* heran. Als mutiges Helden-Trio macht ihr euch entweder alleine oder im Koop-Modus für drei Spieler auf, eine liebevoll gestaltete Fantasy-Welt zu erforschen. Das Action-RPG-Gameplay ist relativ simpel, dafür aber zugänglich und erlaubt eine starke Individualisierung des eigenen Protagonisten. Das Spiel gibt's übrigens auch für die Virtual Console der Wii!

## 10 | MARIO KART 7 (2011)

**Rennspiel | Nintendo 3DS | Nintendo**

Wir hätten eigentlich eher damit gerechnet, dass ihr neben *Super Mario Kart* den Nintendo-64-Ableger in die Top 25 der beliebtesten Nintendo-Spiele wählen würdet. Ihr habt euch jedoch für *Mario Kart 7* entschieden – und das aus gutem Grund: Nicht nur durftet ihr im 3DS-Teil erstmals mit Gleitern über Teile der Pisten sausen und unter Wasser Gas geben, auch der Online-Mehrspielermodus war ausgefeilter als jemals zuvor. Bezüglich der Streckenvielfalt gehört Teil 7 zudem mit zu den abwechslungsreichsten der Serie.



## 11 | DONKEY KONG COUNTRY (1994)

**Jump & Run | Super Nintendo | Rareware**

Noch vor *Banjo-Kazooie*, *Perfect Dark* und Co. erarbeitete sich Rareware (heute Rare) dank der *Donkey Kong Country*-Trilogie für das Super Nintendo einen Ruf als Entwicklungsstudio allererster Güte. Vor allem der erste Teil, in dem Affen-Clanführer Donkey und sein junger Verwandter Diddy Kong gemeinsam auf Bananen-Rettungstour gehen, zählt zu den ganz großen Jump & Runs der Videospielgeschichte. Das liegt nicht nur am annähernd perfekten Gameplay, sondern auch an der für damalige Verhältnisse revolutionären Grafik.

## 12 | PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF (2008)

**Geschicklichkeit | Nintendo DS | Level-5**

Eine der größten Erfolgsgeschichten auf dem Nintendo DS ist jene der *Professor Layton*-Reihe, die schon mit dem ersten Ableger begann. Die Mischung aus reichlich kurioser Kriminalgeschichte und Hunderten, teilweise ganz schön knackigen Rätseln war 2008 so noch nicht da gewesen und eroberte die Spielegemeinde im Sturm. Inzwischen existieren zahlreiche ähnlich gute Fortsetzungen. Doch keine kommt an den Zauber heran, das erste Mal mit Professor Layton und seinem Gehilfen Luke Bekanntschaft zu machen und Rätsel zu lösen.

## 13 | NEW SUPER MARIO BROS. (2006)

**Jump & Run | Nintendo DS | Nintendo**

Kaum zu glauben, aber anno 2006 galten 2D-Mario-Hüpfer als so gut wie tot. Das letzte vollkommen neu entwickelte Pilzkönigreich-2D-Jump&Run war damals *Super Mario World 2: Yoshi's Island* aus dem Jahr 1995! Höchste Zeit also, den Klempner endlich wieder von links nach rechts springen zu lassen. *New Super Mario Bros.* gelang das Kunststück des 2D-Revivals mit Bravour. Die gewohnte Nintendo-Brillanz in Verbindung mit bewährten Elementen und neuen Ideen sorgte für einen DS-Titel, den man sich nicht entgehen lassen durfte.

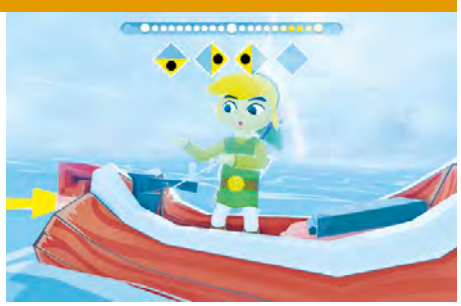
## 14 | SUPER SMASH BROS. (1999)

**Beat 'em Up | Nintendo 64 | HAL Laboratory**

Der nächste Teil des Nintendo-Prügelspektakels für Wii U und 3DS steht bereits in den Startlöchern. Ihren Anfang nahm die Serie, welche die Hardware-Verkaufszahlen regelmäßig rasant in die Höhe schnellen lässt, jedoch bereits auf dem Nintendo 64. Auch wenn Umfang und Gameplay heutzutage ein ganzes Stück ausgefeilter daherkommen als im ersten Teil, macht das Gekloppe auch heute noch jede Menge Laune. Wer immer schon wissen wollte, ob Pikachu gegen Link oder Donkey Kong eine Chance hat, war hier richtig!

## 15 | THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER/THE WIND WAKER HD (2003/2013)

**Action-Adventure | Gamecube/Wii U | Nintendo**



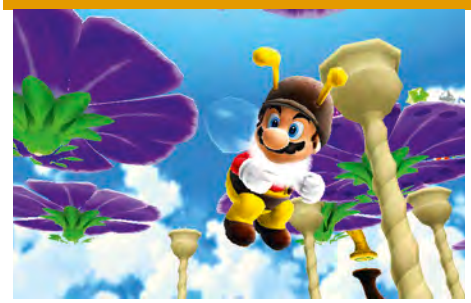
Ganz egal, ob ihr das Gamecube-Original oder die aufgehübschte HD-Neuauflage für die Wii U bevorzugt: *The Legend of Zelda: The Wind Waker* ist auf beiden Systemen ein wahres Meisterwerk. In Gestalt von Zipfelmützenträger Link erforscht ihr einen riesigen Ozean voller kleiner und großer Inseln und erkundet in typischer Serien-Manier Dungeons voller Rätsel und Gegner. Neben der offenen Seewelt sticht vor allem die einmalige Comic-Grafik hervor, die dem Abenteuer einen ganz eigenen Touch verleiht.

## 16 | SUPER MARIO 3D LAND (2011)

**Jump & Run | Nintendo 3DS | Nintendo**

Während *New Super Mario Bros.* das klassische 2D-Hüpfgameplay zurückbrachte, erfand *Super Mario 3D Land* die Serie vollkommen neu und vermengte das Prinzip der 2D-Ableger – kurze Levels, die unter Zeitdruck absolviert werden müssen – mit den 3D-Arealen von *Super Mario Galaxy* und Co. Das Ergebnis ist einer der ungewöhnlichsten und besten Mario-Hüpfer, der mit *Super Mario 3D World* erst vor Kurzem einen Quasi-Nachfolger mit starkem Mehrspieler-Fokus erhalten hat. 3DS-Besitzer sollten sich das Spiel nicht entgehen lassen.

## 17 | SUPER MARIO GALAXY (2007)



**Jump & Run | Wii | Nintendo**

*Super Mario Sunshine* war ein sehr gutes Spiel, keine Frage. Dennoch vermissten viele Spieler in dem Karibik-Abenteuer diesen gewissen Zauber, der *Super Mario 64* ausgezeichnet hatte. Unter vielen Fans gilt *Super Mario Galaxy* darum als der „richtige" Nachfolger zum Nintendo-64-Meisterwerk. Eine grandiose Technik, extrem abwechslungsreiche Levels, eine punktgenaue Steuerung und das neuartige Anti-Gravitations-Gameplay machten das Spiel und den ebenso guten Nachfolger zu den vielleicht besten Wii-Titeln überhaupt.

## 18 | THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (2011)

**Action-Adventure | Nintendo 3DS | Nintendo/Grezzo**

Ja, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ist sowohl in der Originalfassung als auch als 3DS-Remake in der von euch gewählten Liste vertreten – ein Zeichen dafür, um was für ein tolles Spiel es sich handelt. Die Handheld-Version hat neben dem obligatorischen stereoskopischen 3D-Effekt einige Neuerungen wie ein überarbeitetes Inventar-System, eine ordentlich aufgebohrte Grafik, den leicht veränderten Spielmodus Master Quest sowie einen Boss Rush zu bieten. Auch dreizehn Jahre nach dem ursprünglichen-Release ein Meisterwerk!

## 19 | DR. KAWASHIMAS GEHIRNJOGGING (2006)

**Geschicklichkeit | Nintendo DS | Nintendo**

Wir geben zu, dass wir überrascht sind, dass *Dr. Kawashimas Gehirnjogging: Wie fit ist Ihr Gehirn* es in die Top 25 eurer beliebtesten Nintendo-Spiele geschafft hat – wobei der Reiz der Knobel-Software nicht zu unterschätzen ist. Unter der Leitung des freundlich grinsenden Namenspatrons löst ihr Mathematik- und Logikaufgaben und bekommt auf Basis eures tatsächlichen Alters sowie eurer Leistung euer geistiges Alter zugewiesen. Ob's tatsächlich dem Gedächtnis hilft, sei dahingestellt – Spaß machen die Aufgaben auf jeden Fall.

## 20 | STREETFIGHTER 2 TURBO (1992)

**Beat 'em Up | Super Nintendo | Capcom**

Gratulation, falls ihr bei der Vielzahl an verschiedenen Versionen von *Street Fighter 2* die Übersicht behalten habt – uns gelingt das nämlich nicht immer. Eine der besten Versionen der Capcom-Prügelei ist aber ohne Frage *Streetfighter 2 Turbo*, wo ihr vor exotischen Kulissen wieder einmal ordentlich Prügel verteilen könnt. Wie die anderen Teile der Serie zeichnet sich das Spiel durch die sehr präzise Steuerung, die gelungene Kämpfer-Auswahl sowie die charmante Retro-Grafik und die kultigen Soundeffekte aus.

## 21 | MEGA MAN X (1993)

**Action | Super Nintendo | Capcom**

Anders als in den Hauptteilen der Serie zieht ihr in *Mega Man X* mit einem neuen Helden in den Kampf und erlebt eine wesentlich tiefgründigere Geschichte als die übliche „Geh hin und zerstöre acht Bosse"-Storyline. Vom generellen Gameplay her wagt aber auch der neue Protagonist X keine Experimente, sodass ihr euch auf die gewohnt geniale Mischung aus Hüpf- und Baller-Abschnitten samt fies platzierter Gegner einstellen könnt. Ganz so schwer wie die anderen Spiele ist's nicht, sodass auch Durchschnittszocker eine Chance haben.

## 22 | CHRONO TRIGGER (2008)

**Rollenspiel | Super Nintendo | Squaresoft**

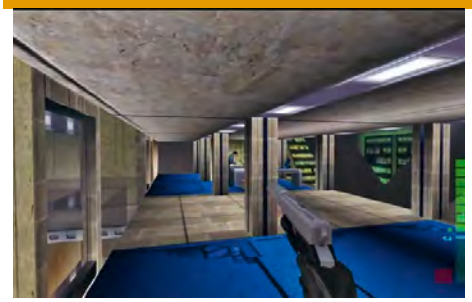
Besitzer des Super Nintendo konnten sich über einen Mangel an hochwertigen Rollenspielen wahrlich nicht beklagen und *Chrono Trigger* war eines der absoluten Genre-Highlights. Was das Spiel neben einem variantenreichen Kampfsystem auszeichnet, ist vor allem die für damalige Verhältnisse ungemein komplexe Hintergrundgeschichte. Diese schickt die Helden kreuz und quer durch die Zeit und wartet mit einer Vielzahl von verschiedenen Enden auf, die von im Spiel getroffenen Entscheidungen abhängen.

## 23 | SUPER METROID (1994)

**Action-Adventure | Super Nintendo | Nintendo**

Das Originalspiel für das Nintendo Entertainment System legte den Grundstein für das abwechslungsreiche Erkundungs-Gameplay der Reihe, doch erst *Super Metroid* nutzte das Potenzial der Idee voll aus. In einer extrem abwechslungsreich gestalteten 2D-Welt hüpft und ballert sich Protagonistin Samus Aran durch kleine und große Gegnerhorden, sammelt nach und nach neue Ausrüstung und gelangt auf diese Weise in zuvor unerreichbare Areale. Wer alle Items finden will, ist lange beschäftigt, denn diese sind teilweise teuflisch gut versteckt.

## 24 | PERFECT DARK (2000)



**Ego-Shooter | Nintendo 64 | Rareware**

Der geistige Nachfolger zu einem indizierten *Bond*-Shooter gilt als einer der besten Mehrspieler-Titel seiner Zeit. Doch nicht nur mit Freunden machte das Ego-Abenteuer unglaublich viel Spaß, auch alleine sorgte es für neue Maßstäbe. Weitläufige Levels mit unterschiedlichen Missionszielen, Gegner, die nicht stur auf euch zuliefen, und eine perfekt auf das Nintendo-64-Gamepad zugeschnittene Steuerung sorgten für hitzigen Schießspaß. Dass die Grafik für damalige Verhätnisse revolutionär gut war, war nur noch das Tüpfelchen auf dem i.

## 25 | NINTENDOGS (2005)

**Simulation | Nintendo DS | Nintendo**

Gerade noch in die von euch gewählte Liste geschafft hat es die DS-Simulation *Nintendogs*, die mit *Nintendogs + Cats* sogar einen 3DS-Nachfolger erhalten hat. Eure Aufgabe ist es, als virtueller Hündchenhalter einen Welpen eurer Wahl zu erziehen, mit ihm Gassi zu gehen, ihn zu füttern und generell dafür zu sorgen, dass es ihm gut geht. Klar, für Hardcore-Zocker mag das wenig spannend klingen, für die ist der Titel aber auch nicht gemacht. Wer sich auf das Spiel einlässt, erhält einen putzigen virtuellen Begleiter der besonderen Art.

# DIE BESTEN XBOX-SPIELE

Die Liste der coolsten Games für die Microsoft-Konsolen wird natürlich vom Master Chief angeführt.

## 1 | HALO (2002)

**Ego-Shooter | Xbox | Bungie**

1999 wurde *Halo* erstmals auf der Macworld Conference & Expo präsentiert, doch kurz vor der Veröffentlichung des Titels wurde Bungie von Microsoft aufgekauft. Im Anschluss mussten die Entwickler massive Änderungen an der Engine, der Spielwelt und dem Leveldesign vornehmen. So wurde aus dem ursprünglichen Echtzeitstrategiespiel schließlich ein waschechter Ego-Shooter und der Beginn einer höchst erfolgreichen Serie.

Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle des Master Chief, auch als Spartan 117 bekannt, wobei es sich anscheinend um den letzten genetisch modifizierten Soldaten aus dem Spartan-2-Projekt handelt. Zu Beginn des Abenteuers sollt ihr zunächst euer vom Feind gekapertes Raumschiff unversehrt verlassen und zwar gemeinsam mit der KI Cortana. Nach der Notlandung auf der künstlichen Ringwelt Halo geht die Action direkt in einem aufregenden Außenareal weiter. Es folgt ein erbitterter Kampf gegen die feindliche Allianz, die aus unterschiedlichen außerirdischen Spezies besteht. Im späteren Spielverlauf müsst ihr euch übrigens auch durch einige Innenlevels ballern, die im Gegensatz zu den herausragenden Gefechten in den Ringwelt-Umgebungen jedoch sehr langatmig wirken. Außerdem sorgt die deutsche Sprachausgabe für unfreiwilligen Humor aufgrund der lächerlichen Stimmen der außerirdischen Angreifer. Dennoch ein Meisterwerk, das jeder Xbox-Fan unbedingt gespielt haben muss. Randnotiz: Es gibt ein klasse Xbox-360-Remake namens *Halo: Combat Evolved Anniversary*, das hierzulande am 15. November 2011 veröffentlicht wurde.

## 2 | GRAND THEFT AUTO V (2013)

**Action | Xbox 360 | Rockstar North**

Der neueste Teil der *GTA*-Serie kommt auch für die Next-Gen-Konsolen, doch bereits die Version für die Xbox 360 ist ein absolutes Meisterwerk. Rockstar-typisch dürft ihr im Spiel eine nahezu perfekt simulierte US-Metropole inklusive Umland erforschen. Auf insgesamt drei Hauptcharaktere warten zahllose Missionen, eine grandiose Gangster-Story und tonnenweise versteckte Sammelobjekte. Mit einem kleinen Trick (Install-Disk auf die Festplatte und Play-Disk auf einen USB-Stick kopieren) läuft die Xbox-360-Version einen Tick besser als die PS3-Version.

## 3 | HALO 3 (2007)

**Ego-Shooter | Xbox 360 | Bungie**

Nachdem *Halo 2* für die ursprüngliche Xbox entwickelt wurde und sich weltweit über acht Millionen Mal verkaufen konnte, wurde schließlich Teil drei der Erfolgsserie für die Xbox 360 veröffentlicht. Im Vergleich zum Vorgänger sind bei *Halo 3* neue Fahrzeuge wie beispielsweise der Brute Chopper hinzugekommen. Außerdem gibt es neue Waffen (Flammenwerfer, Stachler, Spartan-Laser), praktische Brandgranaten und verbesserte Ausrüstungsgegenstände. Neben der brillanten Einzelspieler-Kampagne begeistert der Titel auch durch einen intensiven Multiplayer-Modus.

## 4 | RED DEAD REDEMPTION (2010)

**Action | Xbox 360 | Rockstar San Diego**

Mit *Red Dead Redemption* hat Rockstar ein unfassbar gutes Abenteuer abgeliefert, das euch mitten in den Wilden Westen versetzt. In der Rolle des früheren Outlaws John Marston greift ihr zu den Waffen und begebt euch auf die Jagd nach einer Bande von widerlichen Verbrechern, die einst eure Freunde waren. Das umfangreiche Game bietet eine gigantische Open-World-Umgebung, die euch die Weiten des amerikanischen Westens und Mexikos frei erkunden lässt. Darüber hinaus warten spannende Gefechte, Zugüberfälle und dramatische Duelle auf euch!

## 5 | ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG (2013)

**Action-Adventure | Xbox One | Ubisoft Montréal**

Der vierte Teil der Serie zählt gemeinsam mit Teil zwei zu den besten *Assassin's Creed*-Ablegern. In *Black Flag* geratet ihr in der Rolle des Hauptcharakters Edward Kenway eher zufällig an den Job des Assassinen. Im Anschluss dürft ihr eine riesige Inselwelt frei erforschen und im Piraten-Business tätig werden. Geld zur Aufrüstung des eigenen Kahns oder gar der eigenen Flotte müsst ihr euch im Schweiße eures Angesichts beim Kapern von unzähligen Schiffen verdienen. Das Game existiert übrigens auch als Xbox-360-Version – inklusive toller Karibik-Atmosphäre.

## 6 | THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (2011)

**Rollenspiel | Xbox 360 | Bethesda**

Die frei erkundbare Welt Himmelsrand spielt in *Skyrim* eine zentrale Rolle: Das riesige Reich quillt nur so über vor lauter Hauptmissionen, Nebenquests und interessanten Details. Stellt euch demnach auf eine Spielzeit von ungefähr 100 Stunden ein, laut den Entwicklern kann man aber auch bis zu 300 Stunden im Spiel verbringen. Neben dem gigantischen Umfang mit zahllosen Ausrüstungsgegenständen und Waffen sorgt auch die Grafik für Begeisterung – Rollenspieler sollten sich diese Perle keinesfalls entgehen lassen!

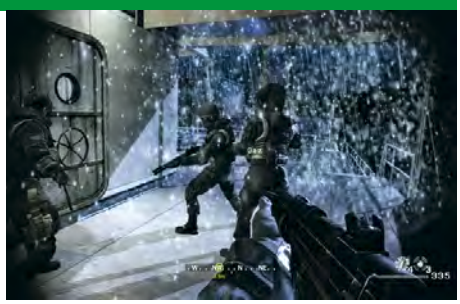
## 7 | GRAND THEFT AUTO IV (2008)

**Action | Xbox 360 | Rockstar North**

*Grand Theft Auto IV* hat unter den Serien-Fans einen schwierigen Stand: Aufgrund der immens verbesserten Optik im Vergleich zu *GTA San Andreas* mussten die Entwickler die Open-World-Umgebung einschränken. So kann man im Hauptspiel kaum Helikopter erbeuten und Flugzeuge wie Jets oder Propellermaschinen gibt es gar keine. Dafür darf man eine coole Verbrecher-Story in der Haut des osteuropäischen Einwanderers Niko Bellic erleben. Tipp: Zockt unbedingt die geniale Erweiterung *The Ballad of Gay Tony*!

## 8 | CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE (2007)

**Ego-Shooter | Xbox 360 | Infinity Ward**



Das Spiel handelt in einer alternativen Gegenwart beziehungsweise der nahen Zukunft (ganz im Gegensatz zu den Vorgängern). Das Game basiert auf den Methoden der modernen Infanterie-Kriegsführung und gibt euch die Kontrolle über ein kleines Soldatenteam in höchst abwechslungsreichen Einsatzgebieten. Neben dem kurzen, aber intensiven Solo-Modus setzt das Spiel auf eine mächtige Multiplayer-Komponente und aufgrund des motivierenden Rangsystems besteht nach wie vor eine eingefleischte Fangemeinde!

## 9 | BIOSHOCK (2007)

**Ego-Shooter | Xbox 360 | Irrational Games**

*Bioshock* ist ein preisgekrönter Shooter, der euch in die fiktive Unterwasserstadt Rapture versetzt. In der Haut des Hauptcharakters Jack dürft ihr euch durch eine faszinierende Welt kämpfen, die im Art-Déco-Stil gehalten ist. Die eindrucksvolle Stadt wurde ursprünglich als Hort für die oberen Zehntausend konzipiert, doch eine Substanz namens Adam hat die Bevölkerung in eine verheerende Abhängigkeit getrieben. Das Ergebnis sind blutige Kämpfe zwischen den Bürgern der Stadt und eine extrem spannende Story!

## 10 | FALLOUT 3 (2008)

**Rollenspiel | Xbox 360 | Bethesda**

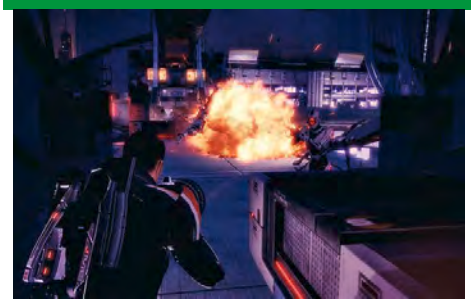
Schauplatz des großartigen Rollenspiels *Fallout 3* ist das durch einen Atomkrieg verseuchte Stadtgebiet von Washington D.C. inklusive des völlig verödeten Umlands. Euren Charakter begleitet ihr im Spiel von seiner Geburt an, die in einem der riesigen Atomschutzbunker rund um Washington stattfindet. Drei kurze Episoden führen euch durch die Kindheit, im Alter von 19 Jahren flüchtet er aus dem Bunker, um nach seinem Vater zu suchen: Der Beginn eines fantastisch grotesken Abenteuers voller Ironie!

## 11 | BATMAN: ARKHAM CITY (2011)

**Action-Adventure | Xbox 360 | Rocksteady**

Früher gab es die alte Gamer-Regel, dass man um Lizenzspiele besser einen weiten Bogen machen sollte, doch bereits mit *Arkham Asylum* bewies Rocksteady der Spielerschaft das Gegenteil. Der Nachfolger *Arkham City* übertrifft das erste Spiel jedoch noch einmal und bietet zusätzlich zu der großartigen Atmosphäre und der spannenden Story sogar noch eine offene Welt, die mit zahlreichen Nebenaufgaben und Auftritten bekannter Comic-Figuren gespickt ist. Eine perfekte Umsetzung der Comic-Vorlage.

## 12 | MASS EFFECT 2 (2010)

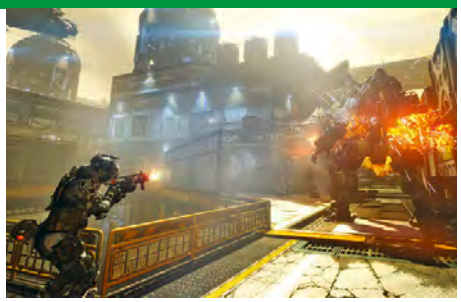


**Action-Rollenspiel | Xbox 360 | Bioware**

Der zweite Teil der *Mass Effect*-Reihe wird von vielen Fans als der beste Serienableger bezeichnet. Demnach erhalten Science-Fiction-Freaks ein schlüssiges Universum voller Geheimnisse, deftige Actioneinlagen sowie eine ausgezeichnete Story mit Überraschungen. Da die Serie von Anfang an als Trilogie ausgelegt war, dürft ihr auf Wunsch euren Spielcharakter aus Teil eins importieren. Dies bewirkt eine Modifizierung verschiedener *Mass Effect 2*-Storydetails, basierend auf euren Entscheidungen aus dem ersten Teil.

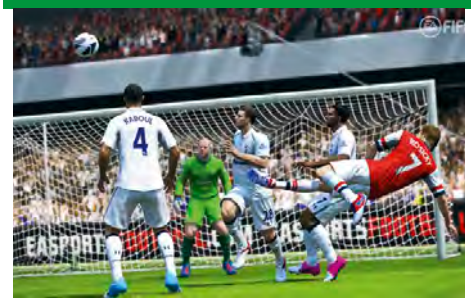
## 13 | TITANFALL (2014)

**Ego-Shooter | Xbox 360, Xbox One | Respawn Entertainment**



*Titanfall* handelt in einer fernen Zukunft, in der Bodengefechte mit sogenannten Titanen ausgetragen werden. Dabei handelt es sich um eine Art Mechs, genauer gesagt um etwa sieben Meter große und äußerst gut gepanzerte Kampfroboter. Diese Titanen werden aus einem niedrigen Orbit von Raumschiffen abgeworfen (deshalb auch der Titel *Titanfall*) und sind zunächst unbemannt. Nach dem Abwurf können sich die Spieler auf dem Schlachtfeld der Maschinen bemächtigen oder den Piloten-Verfolgermodus aktivieren.

## 14 | FIFA SOCCER (AB 2002)



**Sportspiel | Xbox, Xbox 360, Xbox One | EA Sports**

Zu Beginn des letzten Jahrtausends lieferte sich die *FIFA*-Serie regelmäßig ein Herbst-Duell mit der *PES*-Serie von Konami. Zum damaligen Zeitpunkt lag *PES* spielerisch vorne, während *FIFA* traditionell mit einer klasse Atmosphäre und aufgrund der offiziellen Lizenz mit den realen Spielernamen punktete. Inzwischen hat sich die Situation etwas verändert: Das Gameplay von *FIFA* hat mächtig aufgeholt, während *PES 2014* von den Kritikern nicht gerade gefeiert wurde. Demnach zocken Next-Gen-Fußballfans *FIFA 14*!

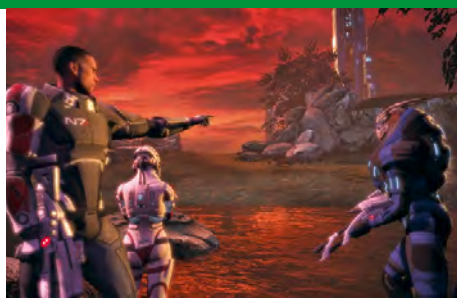
## 15 | BIOSHOCK INFINITE (2013)

**Ego-Shooter | Xbox 360 | Irrational Games**

Zugegeben: Die Shooter-Mechanik und das Leveldesign von *Bioshock Infinite* sind nicht wirklich referenzwürdig und wirken sogar schon mal etwas altbacken. Trotzdem wird der Titel wohl jedem in Erinnerung bleiben, denn die Story steht klar im Vordergrund und wird spannend und wendungsreich erzählt. Besonders die Beziehung von Protagonist Booker DeWitt und der mysteriösen Elizabeth ist äußerst interessant, da diese scheinbar der Schlüssel zu dieser rätselhaften Welt ist. Finale mit Gänsehaut-Garantie.

## 16 | MASS EFFECT (2007)

**Action-Rollenspiel | Xbox 360 | Bioware**



*Mass Effect* ist für Science-Fiction-Fans wohl so etwas wie eine Offenbarung, bietet der Titel doch nicht nur plumpe Action mit einer aufgesetzten Story, sondern eine tief gehende und weitläufige Geschichte. Das Universum ist akribisch ausgearbeitet und bietet viele verschiedene Alien-Rassen mit den jeweiligen Hintergrundinformationen. Hinzu kommen ein gut funktionierendes Rollenspiel- und Entscheidungssystem sowie die Möglichkeit, auch abseits der aufregenden Story verschiedene Planeten zu erforschen.

## 17 | FORZA MOTORSPORT 5 (2013)

**Rennspiel | Xbox One | Turn 10 Studios**

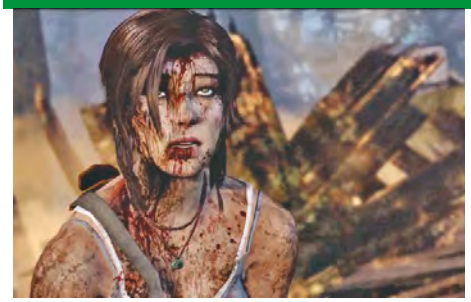
Was für Sony-Fans *Gran Turismo* ist, ist für Xbox-Jünger *Forza Motorsport*. Die Serie bietet realistische Rennen mit einer geradezu gigantischen Fahrzeugauswahl in Hochglanzoptik. Der fünfte Teil treibt diese Serientugenden nahezu zur Perfektion und lässt für Simulations- und Auto-Liebhaber wohl den einen oder anderen Traum wahr werden. Es ist einfach unglaublich motivierend, immer wieder neue Bestzeiten zu schaffen oder sich im Karrieremodus vom Kleinwagen zum mächtigen Prototypen hochzuarbeiten.

## 18 | GEARS OF WAR 3 (2011)

**Action | Xbox 360 | Epic**

Jeder Spieler, der auf derbe Action steht, kommt an *Gears of War 3* einfach nicht vorbei. Der Titel brennt von der ersten bis zur letzten Minute ein gewaltiges Feuerwerk ab, das euch regelrecht an den Bildschirm fesselt. Dennoch nimmt sich *Gears 3* aber auch immer mal wieder die Zeit, um die interessante Geschichte über den Krieg gegen die außerirdischen Locust zum Abschluss zu bringen. Es ist fast schon surreal, dass so ein vor Testosteron strotzender Titel sogar emotionale Momente bietet.

## 19 | TOMB RAIDER (2013)

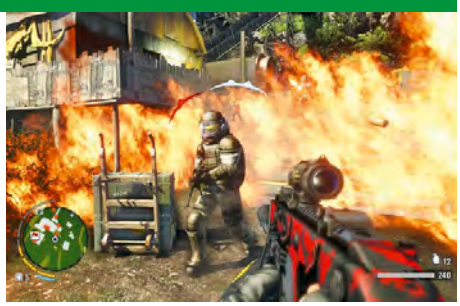


**Action-Adventure | Xbox 360 | Crystal Dynamics**

Der gelungene Reboot des prestigeträchtigen Franchises lässt uns daran teilhaben, wie aus Protagonistin Lara Croft die Ikone Tomb Raider wird. So muss die schiffbrüchige Dame nicht nur mit der Natur, sondern auch mit einem fiesen Kult fertigwerden, der ihre beste Freundin opfern will. Das Abenteuer ist großartig inszeniert, bietet mit erkundbaren Höhlen und Gräbern viel Abwechslung und überhaupt macht das Erforschen des mysteriösen Eilands viel Spaß. Nur etwas weniger Krachbumm-Action hätte es sein dürfen.

## 20 | FAR CRY 3 (2012)

**Ego-Shooter | Xbox 360 | Ubisoft Montréal**



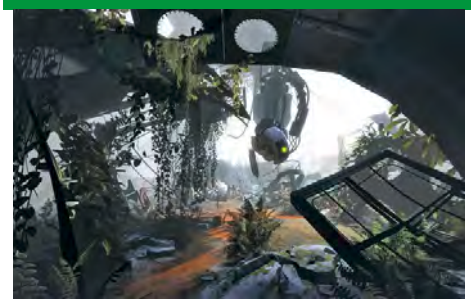
Hatte *Far Cry 2* noch viele Mängel, konnte der dritte Serienableger auf ganzer Linie überzeugen. Die offene Welt war toll designt, bot viele Nebenmissionen und beeindruckte obendrein noch mit einer famosen Optik. Doch auch spielerisch begeisterte *Far Cry 3*: Das Gunplay ist exzellent, es gibt viele Möglichkeiten, die Spielfigur aufzuleveln, und allgemein gab es viel spielerische Freiheit. Besonders gelungen war natürlich der mittlerweile Kult gewordene Bösewicht Vaas. Ein herrlicher Wahnsinn!

## 21 | FABLE 2 (2008)

**Action-Rollenspiel | Xbox 360 | Lionhead Studios**

Eigentlich bietet *Fable 2* für ein Rollenspiel eine ziemlich magere und innovationslose Story mit recht stereotypen Charakteren. Dennoch bleibt uns das unter Peter Molyneux entwickelte Abenteuer wohlig in Erinnerung, bot es doch eine wunderschöne, geradezu märchenhafte Atmosphäre mit genial-absurdem Humor. Motivierend war vor allem die Gut-Böse-Mechanik, bei der wir den Charakter unseres Helden mit seinen Taten maßgeblich beeinflussten und er sich dementsprechend auch äußerlich veränderte.

## 22 | PORTAL 2 (2011)

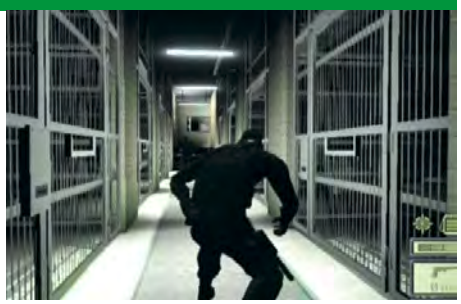


**Geschicklichkeit | Xbox 360 | Valve**

*Portal* und sein noch ausgefeilterer Nachfolger haben sich innerhalb kürzester Zeit zu absoluten Kultspielen entwickelt. Das eingängige Rätsel- und Plattformer-Gameplay ist perfekt ausgeklügelt und überzeugt mit vielen innovativen Ideen. Vor allem der allgegenwärtige verrückte Humor motivierte die Spieler, sich an den immer fordernder werdenden Kopfnüssen zu versuchen. Zudem gibt es einen genialen Koop-Modus, in dem ihr mit zwei durchgeknallten Robotern unterwegs seid.

## 23 | TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (2002)

**Action-Adventure | Xbox | Ubisoft Montréal**



Agent Sam Fisher ist zu einer Ikone der Videospielgeschichte geworden, was sicherlich auch an seinem großartigen ersten Einsatz liegt. In *Splinter Cell* wird Sam von seinem Auftraggeber, dem Geheimdienst Third Echelon, nach Georgien eingeschleust, um einen sich anbahnenden Krieg zu verhindern. Vor allem das konsequente Stealth-Gameplay, bei dem quasi komplett auf Schusswechsel verzichtet wurde, begeisterte seinerzeit Spieler weltweit. Der Titel ist fordernd, mit Geduld und Geschick aber perfekt spielbar.

## 24 | JADE EMPIRE (2005)

**Action-Rollenspiel | Xbox | Bioware**

Hört man den Namen Bioware, denkt man sofort an *Mass Effect* oder *Dragon Age*, doch bereits mit *Jade Empire* bewiesen die Kanadier, dass sie hervorragende Action-Rollenspiele abliefern. Die Welt ist dem alten China nachempfunden, besitzt jedoch auch viele Sci-Fi- und Steampunk-Elemente, die sich sehr gut einfügen. Die Geschichte steigert sich langsam von einer simplen Entführung zu einer Verschwörung, die das ganze Reich gefährdet. Eigentlich unverständlich, dass dieser Meilenstein nie eine Fortsetzung bekam.

## 25 | DEAD SPACE (2008)

**Action | Xbox 360 | EA Redwood Shores**

In Zeiten, in denen vermeintliche Horror-Spiele immer mehr zu Action-Feuerwerken verkamen, war Electronic Arts' *Dead Space* für Grusel-Fans eine echte Offenbarung. Ihr steuert den Ingenieur Isaac Clarke, der mit seiner Crew untersuchen soll, warum der Funkkontakt zum Raumschiff Ishimura abgebrochen ist. Dort angekommen, findet ihr jedoch nur Chaos, Tod und eklige Aliens, die euch nach dem Leben trachten. Die Atmosphäre ist grandios und wird selbst den abgebrühtesten Zocker das Fürchten lehren.

"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. LittleBigPlanet™ 3 ©2014 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sumo Digital. "LittleBigPlanet", "LittleBigPlanet logo", "Sackboy" and "Sackgirl" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

eu.playstation.com/lbp3
NOMINIERT
2014
KATEGORIE
GAME
DER
GOLDENE
COMPUTER
Computer
Bild
19. November 2014
PS4
Nur auf PlayStation
LittleBIG
Planet 3
USK

# DIE BESTEN PLAYSTATION-SPIELE

Titel aus vier Konsolengenerationen haben den Weg in Sonys Top 25 gefunden. Wir verraten, welche ihr gewählt habt!

## 1 | GRAND THEFT AUTO V (2013)

**Action | Playstation 3 | Rockstar North**

Ein Titel von 2013 auf dem ersten Platz in dieser Liste? So überraschend wie es im ersten Augenblick auch erscheinen mag, ist es doch verdient, denn die beliebte *Grand Theft Auto*-Reihe hat mit *GTA 5* ihren klaren (vorläufigen) Höhepunkt erreicht.

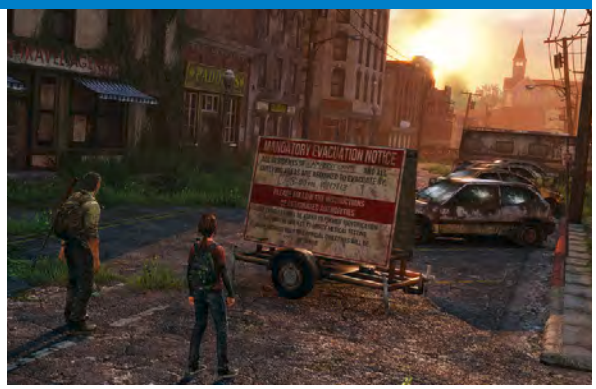
Vor allem die riesengroße offene Welt ist mit Los Santos und Umland noch einmal fantastischer ausgefallen, als in den Vorgängern. Sie ist belebt, bietet an allen Ecken Wiedererkennungswert und ist trotz kleineren technischen Macken einfach nur wunderschön. Hinzu kommen scheinbar unzählige Nebenmissionen und Mini-Spiele, die dafür sorgen, dass man in der Spielwelt komplett versinkt. Selbst kleine Mini-Spiele wie Golf oder Tennis funktionieren so gut, dass sie auch als eigenständiges Spiel taugen würden. Langweilig wird einem in Los Santos nie.

Dafür sorgt auch die tolle Gangster-Story, die zum ersten Mal in der Geschichte der Reihe sogar drei spielbare Charaktere bietet. Die Protagonisten Trevor, Michael und Franklin haben allesamt unterschiedliche Motivationen und ecken auch schon mal aneinander an. Für den Spieler bieten diese Streitdialoge absoluten Hochgenuss, denn obwohl der absurde Serienhumor allgegenwärtig ist, wirken die Figuren trotzdem nachvollziehbar. Man erkennt, wie gut die Charaktere geschrieben sind schon allein daran, dass einem selbst der vollkommen durchgedrehte Trevor mit der Zeit ans Herz wächst. Doch natürlich bietet der Titel auch haufenweise famos inszenierte und abwechslungsreiche Action, die in den grandiosen Heist-Missionen gipfelt, bei denen ihr sogar euer Vorgehen vor dem Start selbst bestimmen könnt. Je nachdem wie ihr euch entscheidet, spielt sich die Mission vollkommen anders. *Grand Theft Auto 5* ist ein absoluter Pflichttitel in jeder Spielesammlung.

## 2 | THE LAST OF US (2013)

**Action-Adventure | Playstation 3 | Naughty Dog**

*The Last of Us* ist in erzählerischer Hinsicht wohl neben *Red Dead Redemption* das Highlight der PS3-Generation. Selten hat uns ein Spiel emotional so sehr mitgenommen wie Naughty Dogs Meisterwerk. *The Last of Us* ist hart, kompromisslos und durchgängig konsequent und vermag gerade deshalb eine wunderbare Geschichte über Liebe, Menschlichkeit und Hoffnung inmitten der Post-Apokalypse zu erzählen. Die Story ist zusätzlich gepaart mit einem hervorragenden und fordernden Gameplay, grandioser Grafik und einer perfekten Soundkulisse.




## 3 | FINAL FANTASY VII (1997)

**Rollenspiel | Playstation | Square Enix**

Für viele Spieler gilt *Final Fantasy VII* nicht nur als der beste Serienteil, sondern sogar als das beste Rollenspiel überhaupt. So sehr zog das Abenteuer von Cloud Strife und seinen tapferen Mitstreitern die Fans in seinen Bann. Verständlich, denn nicht nur das Kampfsystem überzeugt mit nahezu perfekter Spielbarkeit, auch die Geschichte um den skrupellosen Konzern Shinra, der die Welt an den Abgrung führt, ist genial erzählt und glänzt mit zahlreichen Wendungen und emotionalen Szenen, die sich auf ewig in das Gedächtnis vieler Spieler eingebrannt haben.

## 4 | RESIDENT EVIL (1996)

**Action-Adventure | Playstation | Capcom**

Man mag von den neuen Teilen der *Resident Evil*-Reihe ja halten, was man will, aber der Serienerstling ist ein absoluter Klassiker der Videospielgeschichte. *Resident Evil* vermochte es mit dem alten Herrenhaus als Setting und damals grandiosen Soundeffekten, eine unfassbar gruselige Stimmung aufzubauen. Noch heute stellen sich vielen Spielern die Nackenhaare auf, wenn sie das Stöhnen eines *Resi*-Zombies hören. Die düstere Atmosphäre, die abartigen Gegner und die chronische Munitionsarmut sorgten für ein unheimlich tolles Survival-Horror-Gefühl.

## 5 | HEAVY RAIN (2010)

**Adventure | Playstation 3 | Quantic Dream**

*Heavy Rain* ist kein typisches Videospiel, sondern vielmehr ein interaktiver Thriller, in dem der Spieler in die Haut von vier spielbaren Charakteren schlüpft, die allesamt versuchen, einen Kindermörder zu fassen. Nicht nur, dass die Geschichte spannend und wendungsreich erzählt ist, auch beeinflusst ihr die Handlung maßgeblich mit euren Entscheidungen. Hinzu kommt eine gleichermaßen wuchtige wie auch melancholische düstere Atmosphäre, die sich stark an David Finchers Film *Sieben* orientiert. *Heavy Rain* mag kein typisches Spiel sein, ist aber ein Erlebnis.

## 6 | METAL GEAR SOLID (1999)

**Action-Adventure | Playstation | Konami**

Hideo Kojimas Action-Adventure war zur damaligen Zeit in vielerlei Hinsicht unglaublich innovativ. Nicht nur, dass *Metal Gear Solid* das Stealth-Gameplay im Genre salonfähig machte, auch hatte es viele andere schräge Ideen, die den Spielern noch heute im Gedächtnis geblieben sind. Man denke nur an den Bosskampf mit Psychomantis, den man nur mit einem ganz speziellen Kniff gewinnen konnte. Zusätzlich begeisterte das Abenteuer von Solid Snake mit einer spannenden, wenn auch sehr verworrenen, Story.

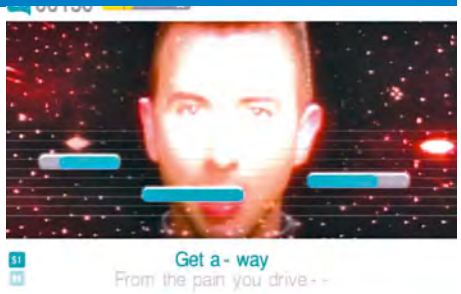
## 7 | FIFA SOCCER (AB 1995)

**Sportspiel | Playstation 1-4 | EA Sports**

Schon seit mittlerweile fast 20 Jahren erfreut die *FIFA*-Reihe Fußballfans auf Sony-Konsolen mit zig Lizenzen und einer tollen Präsentation des Rasensports. Das zunächst eher arcadige Spielverhalten entwickelte sich in den letzten Jahren immer mehr zur realistischen Simulation und lief sogar dem ärgsten Konkurrenten *Pro Evolution Soccer* den Rang ab. Trotz des langen Bestehens hält sich die Reihe immer noch mit neuen Features wie einem ausgeprägten Scouting-System oder dem Ultimate Team-Modus frisch.

## 8 | SINGSTAR (2004)

**Party-Spiel | Playstation 2 | Sony London**




Eigentlich ist die *Singstar*-Reihe ja nichts weiter als eine Karaoke-Maschine für die Konsole, doch trotzdem gibt es wohl kaum ein Playstation-Spiel, das von sämtlichen Zielgruppen gemocht wird. Klar, bei älteren Semestern ist da vielleicht schon mal etwas Alkohol im Spiel, aber trotzdem bereitet es diesen wohl zeitweise genauso viel Freude wie dem kleinen Töchterchen, das einfach gerne singt. Neben den *Buzz*-Quizspielen ist und bleibt Singstar das ultimative Party-Spiel für Sony-Konsolen.

## 9 | RED DEAD REDEMPTION (2010)

**Action | Playstation 3 | Rockstar San Diego**

*Red Dead Redemption* ist nicht einfach nur ein gutes Action-Spiel, es ist vielmehr ein Meilenstein des Genres. Rockstar ist es mit ihrem Titel gelungen, spektakuläre Action mit einer ruhigen, tiefgehenden Story zu verbinden, die sich Zeit nimmt, statt einfach nach dem genretypischen „Höher, schneller, weiter"-Prinzip zu verfahren. Die Geschichte entfaltet sich subtil und endet in einem emotionalen Finale. *Red Dead Redemption* ist eine Analogie auf den gesellschaftlichen Wandel und vor allem eines: ein Meisterwerk.

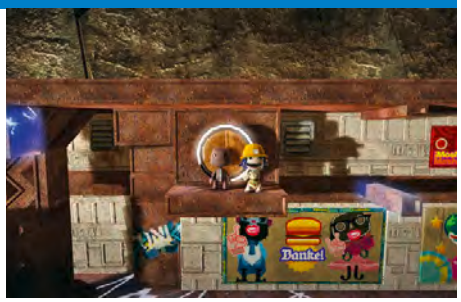
## 10 | FINAL FANTASY X (2002)

**Rollenspiel | Playstation 2 | Square Enix**

Der PS2-Einstand der traditionsreichen japanischen Rollenspielreihe wurde damals heiß von den Fans erwartet, und sie wurden nicht enttäuscht. Nicht nur, dass die Grafik vor allem in den Cutscenes geradezu pompös war, auch konnte die Geschichte rund um den jungen Wasserballspieler Tidus, der sich einem mächtigen übernatürlichen Wesen entgegenstellt, voll und ganz überzeugen. Besonders motivierend war zudem das Sphärobrett, auf dem ihr die Mitglieder eurer Party aufleveln konntet.

## 11 | LITTLE BIG PLANET (2008)

**Jump and Run | Playstation 3 | Media Molecule**



Ein Jump and Run so weit oben in der Liste? Aber vollkommen zurecht! Die Abenteuer des kleinen Sackboy sind herrlich oldschoolig und dazu noch wunderschön und abwechslungsreich gestaltet. Der größte Spaßfaktor von *Little Big Planet* versteckt sich jedoch hinter dem Hauptspiel, denn mit dem mächtigen Editor lassen sich nicht nur weitere Levels, sondern gleich komplett neue Spiele erschaffen. So ist es beispielsweise möglich, klassische Shoot 'em Ups oder gar einen *Mario Kart*-Klon zu kreieren.

## 12 | GRAND THEFT AUTO IV (2008)

**Action | Playstation 3 | Rockstar North**

Die Erwartungen an den vierten Teil der Serie waren enorm hoch und der Titel konnte ihnen auch nicht ganz gerecht werden, dennoch ist *GTA 4* vollkommen zurecht in diese Liste gewählt worden, da die düstere Open World-Gangsterballade vor allem abseits der Hauptmissionen mit allerlei herrlichem Unsinn glänzen konnte. So war es beispielsweise möglich, Comedy-Shows zu besuchen, in denen echte Komiker wie Ricky Gervais auftraten. Hinzu kommen natürlich eine tolle offene Welt und eine spannende Story.

## 13 | TEKKEN 3 (1998)

**Beat 'em Up | Playstation | Bandai Namco**

Kaum eine Spieleserie steht so für die erste Playstation wie die Prügelspiel-Reihe von Namco. Wirkt das Kampfsystem auf den ersten Blick noch recht arcadig, offenbart sich nach einiger Spielzeit eine geradezu süchtig machende Tiefe. *Tekken 3* glänzte nicht nur mit einer großen Kämpferauswahl, sondern stellt vor allem den grafisch schönsten Ableger für die Playstation dar und überzeugte damals mit gelungenen Effekten. Spielerisch ist *Tekken 3* auf dem gleichen Level wie *Street Fighter 2* bei den 2D-Beat 'em Ups.

## 14 | GOD OF WAR 3 (2010)

**Action | Playstation 3 | Sony Santa Monica**

Im dritten Teil des fulminanten Action-Epos steht Kratos kurz vor seinem Ziel, die Götter ein für alle Mal zu vernichten. Dementsprechend kompromisslos geht der blasse Krieger auch zur Sache, so dass der Gewaltgrad im Vergleich zu den Vorgängern nochmal deutlich angehoben wurde. Neben den obligatorischen Kopfnüssen sind vor allem die Bosskämpfe die Höhepunkte des Abenteuers. Alleine der fantastisch inszenierte Kampf gegen Herakles ist es wert, den Spartaner auf seinem Rachefeldzug zu begleiten.

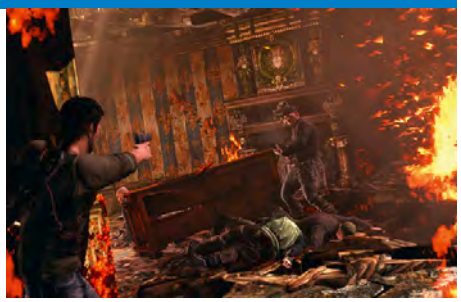
## 15 | GRAN TURISMO (1998)

**Rennspiel | Playstation | Polyphony Digital**

In einer Zeit, in der die meisten Rennspiele nur simple Arcade-Racer waren, erschien mit *Gran Turismo* der heilige Gral für Motorsport-Fans. Schon beim ersten Serien-Ableger war enormes Können gefragt und Kurven mussten genau angefahren werden, um Chancen auf den Sieg zu haben. Die Motivationskurve sackte jedoch nie ab, da man immer Wege fand, sich durch geschicktes Fahren weiter zu verbessern. Zudem gab es einen riesigen Fuhrpark, der das Herz eines jeden Rennfahrers höher schlagen ließ.

## 16 | UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION (2011)

**Action-Adventure | Playstation 3 | Naughty Dog**



Der (vorläufige) Höhepunkt der *Uncharted*-Reihe treibt das beliebte Gameplay-Gerüst aus Klettern, Rätseln und Ballern noch einmal auf die Spitze und lässt vor allem auch grafisch die Muskeln spielen. Gerade die Abschnitte in der Wüste gehören zu den optischen Highlights auf der PS3. Schön auch, dass Naughty Dog ihren Helden nicht ganz so glatt poliert präsentiert, sondern uns auch einige ruhige Momente zwischendurch gönnt, in denen uns Nathan Drake und seine persönliche Geschichte näher gebracht werden.

## 17 | FINAL FANTASY VIII (1999)

**Rollenspiel | Playstation | Square Enix**

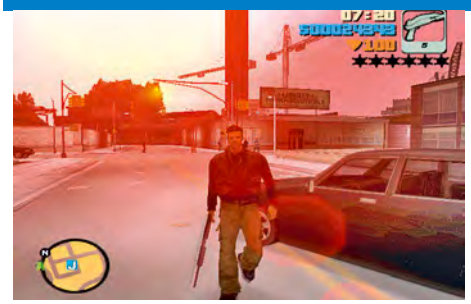
Der Ausgangspunkt in *Final Fantasy 8* ist eindeutig: Ihr steuert den jungen Kadetten Squall Leonhart, der mit seinen Freunden eine böse Hexe aufhalten soll. Serientypisch wird die Handlung aber immer komplexer und die Welt steht schon bald vor einem verheerenden Krieg. Gerade die Wandlung von Squall ist interessant. Ist er anfangs noch der unbedarfte Kadett, lernt er auf seinem Abenteuer die Bedeutung von Freundschaft und Liebe kennen. Die von Sci-Fi-Einflüssen durchzogene Spielwelt ist ein echtes Highlight.

## 18 | KINGDOM HEARTS (2002)

**Action-Rollenspiel | Playstation 2 | Square Enix**

Eine Mischung aus *Final Fantasy*- und Disney-Charakteren? Kann das gut gehen? Und ob es das kann! *Kingdom Hearts* ist mit seinem unvergleichlichen Stil sicherlich eines der charmantesten Spiele aller Zeiten. Der Disney-Look und -Humor passen hervorragend zur japanischen Rollenspiel-Serie und beide Universen ergänzen sich hervorragend. Die verschiedenen, an Disney-Filme angelehnten Levels sind absolut liebevoll designt und fangen die Atmosphäre der Vorlagen sehr gut ein. Ein tolles Abenteuer für Jung und Alt.

## 19 | GRAND THEFT AUTO III (2001)



**Action | Playstation 2 | Rockstar North**

Waren die ersten beiden Grand Theft Auto-Teile aufgrund ihrer Iso-Perspektive noch recht unspektakulär, konnte die Serie mit dem Sprung auf die nächste Konsolengeneration erstmalig ihr Potenzial entfalten und gilt quasi als Begründer der modernen Open World-Spiele. Die Grafik ruckelte zwar, aber trotzdem wirkte der Schauplatz Liberty City absolut beeindruckend. Hinzu kamen eine erwachsene und knallharte Gangster-Story sowie der berühmte und gleichermaßen absurde *GTA*-Humor.

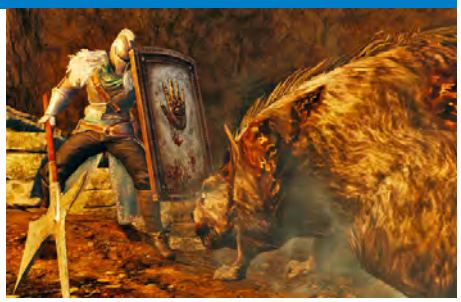
## 20 | TOMB RAIDER (1996)

**Action-Adventure | Playstation | Core Design**

Lara Croft ist nicht nur eine absolute Videospiel-Ikone, sondern mittlerweile auch tief in der Popkultur verankert. Und das natürlich nicht grundlos, denn *Tomb Raider* war zur damaligen Zeit bahnbrechend. Technisch konnte die Umsetzung auf der ersten Playstation zwar nicht mit der PC-Version mithalten, dennoch erkämpfte sich Frau Croft auch auf der Sony-Konsole eine riesige Fangemeinde. Die weitläufigen erkundbaren Höhlen und Ruinen sowie die netten Rätsel sorgten für ein grandioses Abenteurer-Feeling.

## 21 | DARK SOULS 2 (2014)

**Action-Rollenspiel | Playstation 3 | From Software**



Während viele Titel heutzutage den Spieler an die Hand nehmen, hat sich die *Dark Souls*-Reihe eine eigene Nische erschaffen, indem sie dies eben nicht tut. *Dark Souls* verlangt zu jeder Zeit die volle Aufmerksamkeit des Spielers, ist bockschwer, überzeugt aber dennoch mit fantastischer Spielbarkeit. Eben daraus ziehen *Dark Souls 2* und der Vorgänger ihre Motivation. Die Titel sind äußerst fordernd, aber eben auch immer schaffbar. Leidensfähige Spieler werden mit einem unvergleichlichen Erlebnis belohnt.

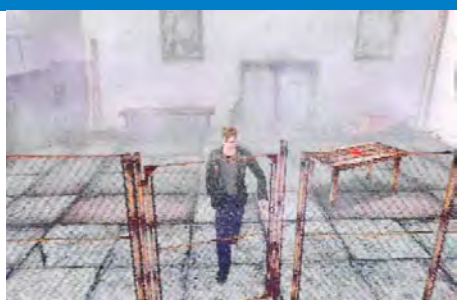
## 22 | GOD OF WAR (2006)

**Action | Playstation 2 | Sony Santa Monica**

Wer schon einmal in die aschfahle Haut von Serien-Protagonist Kratos geschlüpft ist, weiß wie sich brachiale Action anfühlen muss. Die blutigen und oft übertrieben brutalen Kämpfe werden gepaart mit knackigem Rätseldesign und einer epischen Geschichte in der griechischen Antike und ergeben einen Action-Kracher sondergleichen. Gerade die Kämpfe gegen die oftmals haushohen Endgegner lassen Action-Fans frohlocken. Damals wie heute ein absoluter Pflichttitel in jeder Spielesammlung.

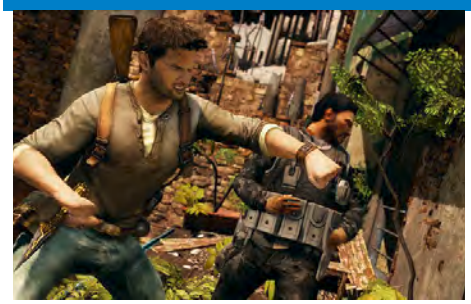
## 23 | SILENT HILL 2 (2001)

**Action-Adventure | Playstation 2 | Konami**



Während einem bei der *Resident Evil*-Serie der Horror quasi ins Gesicht springt, steht die *Silent Hill*-Reihe eher für subtileren Horror, der sich langsam anschleicht und ein Gefühl der stetigen Unsicherheit vermittelt. *Silent Hill 2* treibt dies zur Perfektion, indem es euch nicht nur vor den furchterregenden Gegnern erschauern lässt, sondern euch in einen undurchschaubaren Alptraum versetzt. Doch nicht nur die Horror-Atmosphäre ist grandios, das Spiel glänzt außerdem mit einer unglaublich emotionalen Geschichte.

## 24 | UNCHARTED 2: AMONG THIEVES (2009)



**Action-Adventure | Playstation 3 | Naughty Dog**

Viele Spieler wünschen sich seit Ewigkeiten eine gelungene *Indiana Jones*-Versoftung, doch Playstation-Jünger wissen spätestens seit *Uncharted 2*, dass der peitschenschwingende Archäologe gar nicht gebraucht wird. Protagonist Nathan Drake ist nicht nur ein liebenswerter Halunke, er lässt den Spieler auch Abenteuer in alten Tempeln und Ruinen erleben, die in Sachen Inszenierung ihresgleichen suchen. Die Mixtur aus Klettern, Erforschen, Rätseln und actiongeladenen Schusswechseln ist ein moderner Klassiker.

## 25 | BURNOUT 3: TAKEDOWN (2004)

**Rennspiel | Playstation 2 | Criterion Games**

Die *Burnout*-Serie steht seit jeher für pfeilschnelle Arcade-Rennen par excellence und erreichte mit dem dritten Teil ihren qualitativen Höhepunkt. Das Geschwindigkeitsgefühl ist nach wie vor überragend und treibt den Spielern mit der fordernden KI und dem knackigen Streckendesign Schweißperlen auf die Stirn. Hinzu kommen die spektakulären Crash-Events, die einen nicht nur das eigene Gefährt, sondern komplette Straßenzüge in Schutt und Asche legen lassen. Der König der Arcade-Racer.

# EDLE BOOKAZI

## IM PREMIUM-FORMAT

**Auf 220 Seiten**

**Für alle Canon-EOS-Modelle geeignet**

**Praxis-Tipps & Profi-Techniken**

**Mit großer DSLR-Fotoschule in 18 umfassenden Lektionen**

**Kreative Themen-Workshops**

Nur **€ 12,99**

## WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

**Auf 212 Seiten**

- Schritt für Schritt CSS und HTML lernen
- SEO richtig einsetzen
- Individuell und interaktiv mit Responsive Design

Nur **€ 12,99**

**Auf 164 Seiten**

- Schritt-für-Schritt-Anleitungen
- Alle Einstellungen in iOS7
- Daten und Medien teilen
- Apps für kreative Ideen

Nur **€ 9,99**

# NES

25 JAHRE computec MEDIA

computec MEDIA EDITION

**Auf 180 Seiten**

**Über 150 Seiten mit exklusiven Hintergrund- und Set-Berichten**

**Marvel vs DC: Der Wettstreit**

**Alles über die kommenden Superhelden-Blockbuster**

**Viele zeitgenössische Interviews**

Nur **€ 9,99**

**Auf 148 Seiten**

- Programmieren lernen
- Erste Projekte: Minecraft-Server bauen, Spiele entwickeln
- Schritt-für-Schritt-Anleitungen

Nur € 9,99

**Auf 164 Seiten**

- Die besten Android-Apps mit Praxis-Beispielen im Überblick
- Noch mehr Produktivität
- Dokumente, Videos, Fotos und Musik im Griff haben

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

# DIE BESTEN PC-SPIELE

Geniale Grafik ist nicht alles: Hier erwarten euch viele zeitlose Klassiker, an die sich viele Leser noch heute gerne erinnern!

## 1 | HALF-LIFE 2 (2004)

**Ego-Shooter | Valve**

Wie auch schon sein Vorgänger (siehe Platz 4) eroberte *Half-Life 2* die Shooter-Welt im Sturm. Und dafür waren gleich mehrere Faktoren verantwortlich. Beispielsweise bot der zweite Teil der Reihe eine für einen Shooter fast schon beispiellose Story-Tiefe und Atmosphäre. Die dystopische Hintergrundgeschichte, in der die Menschen in durchnummerierten Städten zusammengepfercht sind und unter der Knechtschaft einer außerirdischen Invasorenrasse leiden, ist heute noch genauso spannend und bedrückend wie vor zehn Jahren. Und die fantastisch inszenierten Nebencharaktere wie Alyx Vance oder Barney Calhoun zählen nach wie vor zu den absoluten Community-Lieblingen.

Aber auch technisch setzte der Titel damals neue Maßstäbe, wenn auch die Grafik heutzutage nicht mehr allzu taufrisch aussieht. Dafür sind die Physikspielereien immer noch hervorragend. Das Spiel nutzt diese jedoch nicht nur für regelmäßig den Spielfluss auflockernde Rätsel, sondern auch für die Gefechte: Dank der Gravity Gun durftet ihr in den Gefechten kreativer agieren als je zuvor. Improvisierte Schutzschilde, das Einsammeln von weiter entfernten Items oder sogar das Herumschleudern von Gegnern – alles kein Problem.

Was heute jedoch gern vergessen wird: *Half-Life 2* revolutionierte die Spielewelt noch auf eine andere Art und Weise. Valves Shooter war nämlich der erste Titel, der auch als Singleplayer-Spiel auf die Anbindung an Steam setzte. Was damals für einen Aufschrei sorgte, ist auf unserem immer stärker digitalisierten Zeitalter kaum noch wegzudenken.

## 2 | WORLD OF WARCRAFT (2005)

**Online-Rollenspiel | Blizzard**

*Ultima Online*, *Everquest*, *Meridian 59* – Online-Rollenspiele gab es bereits einige, bevor *World of Warcraft* das Licht der Welt erblickte. Keiner dieser Titel war jedoch nur ansatzweise so massenmarkttauglich (sprich: einsteigerfreundlich) wie der MMORPG-Ableger von Blizzards beliebter Strategie-Reihe. Zu Hochzeiten zählte das kalifornische Unternehmen über zwölf Millionen zahlende Kunden – ein Wert, von dem selbst moderne Konkurrenz nur träumen kann. Und auch heute loggen sich regelmäßig noch über sechs Millionen Spieler ein, um zu raiden, zu questen oder zu quatschen.

## 3 | DIABLO (1997)

**Action-Rollenspiel | Blizzard**

Zwei Dinge darf sich *Diablo* auf die Fahne schreiben. Erstens: Es hat das Hack&Slay-Gameplay früherer Spiele wie *Gauntlet* wieder salonfähig gemacht. Zweitens: Es hat zusammen mit *Baldur's Gate* zu einer Renaissance der Rollenspiele beigetragen. Besonders die stetige Weiterentwicklung des eigenen Charakters durch ständige Levelaufstiege und eine Unzahl an Items sorgte für eine nie zuvor da gewesene Langzeitmotivation. Und mit dem Battle.net war Blizzard einer der ersten Entwickler, die das noch relativ „neue" Internet für spannende Multiplayer-Gefechte nutzten.

## 4 | HALF-LIFE (1998)

**Ego-Shooter | Valve**

All das, was *Half-Life 2* (siehe links) ausmacht, war bereits in Ansätzen im ersten Teil erkennbar: eine gute KI, ein großer Fokus auf eine düstere Story, für einen Shooter innovative Elemente wie etwa Rätsel – nur auf Physik-Elemente müsst ihr hier verzichten. Dafür trug *Half-Life* maßgeblich zur Entwicklung der Modding-Szene bei, indem Valve die Community nicht nur unterstützte und ermunterte, sondern ihr auch gleich diverse Tools zur Verfügung stellte. Die Mods *Team Fortress*, *Counter-Strike* (siehe unten) und *Day of Defeat* werden mittlerweile sogar von Valve selbst vertrieben.

## 5 | COUNTER-STRIKE (1999)

**Mehrspieler-Shooter | Valve**

In den Anfangstagen des E-Sports dominierten vor allem klassische Deathmatch-Shooter die Szene – Duelle einzelner Spieler, bei denen es allein auf schnelle Reflexe, präzises Zielen und eine gute Kenntnis der einzelnen Maps ankam. Dann erschien jedoch *Counter-Strike* (erst nur als Mod für *Half-Life*, später als eigenständiges Spiel) und reicherte das Ganze durch seinen Team-Aspekt mit jeder Menge Taktik an – plötzlich gründeten sich ganze Clans und duellierten sich mit Gleichgesinnten: Der Team-E-Sport war „geboren".

## 6 | THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990)

**Adventure | Lucasfilm Games**

Die frühen 90er-Jahre gelten heute als die Hochzeit der Adventure-Spiele und der erste Teil der *Monkey Island*-Reihe ist nicht nur einer der frühesten Genrevertreter, sondern zählt immer noch (HD-Remake sei Dank) zu den absoluten Highlights dieser Spielegattung. Die aberwitzige Geschichte um den Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood besticht dabei nicht nur durch tolle Rätsel, sondern auch durch seinen zeitlosen, allgegenwärtigen Humor. Und die Macher Ron Gilbert und Tim Schafer haben sich mit dem Spiel unsterblich gemacht.

## 7 | ANNO 1602 (1998)

**Aufbaustrategie | Max Design/Sunflowers**

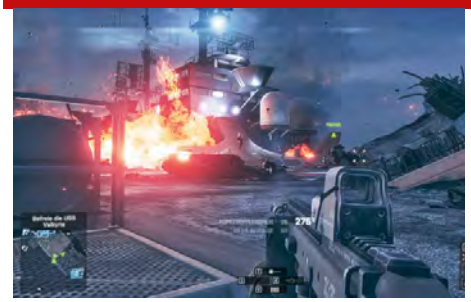
Die deutsch-österreichische Co-Produktion motiviert durch ausgeklügelte Produktionskreisläufe und stetig steigende Ansprüche der Pixelbevölkerung in den akribisch errichteten Inselsiedlungen. Der Endlosmodus entpuppt sich als Zeitfresser, bis 2002 verkauft sich das Spiel über zwei Millionen Mal – ein bis dahin ungekannter Erfolg im deutschsprachigen Raum. Es ist der Auftakt einer hochklassigen Serie mit vier Nachfolgern und zwei Ablegern. Wer gerne tüftelt, für den ist *Anno* ein Garant für schlaflose Nächte!

## 8 | THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM (2011)

**Rollenspiel | Bethesda**

Bereits seit 1994 zählt die *The Elder Scrolls*-Serie zu den Schwergewichten der Rollenspielszene. Mit dem fünften Teil der Reihe, *Skyrim*, lieferte Entwickler Bethesda jedoch sein Meisterstück ab. Das im kalten Norden der Fantasy-Welt Cyrodiil angesiedelte Spiel bietet alles, was das RPG-Herz begehrt: jede Menge spielerische Freiheit, eine offene Charakterentwicklung, eine spannende Hintergrundgeschichte, erwachsene Themen wie Drogensucht und Bürgerkrieg sowie toll inszenierte Kämpfe gegen Drachen und andere Fabelwesen.

## 9 | BATTLEFIELD 4 (2013)



**Ego-Shooter | DICE**

Mehrspieler-Shooter gibt es seit dem Erfolg von *Counter-Strike* und *Team Fortress* wie Sand am Meer – Gefechte mit bis zu 64 Teilnehmern und einem großen Fuhrpark aus Land-, Luft- und Wasserfahrzeugen gibt es jedoch fast nur in *Battlefield*. Nach WW2 und Vietnam widmet sich die Reihe seit dem zweiten Teil – mit einem kurzen Abstecher in die Zukunft – der modernen Kriegsführung. Neben den Massenschlachten ist es vor allem der Fokus auf eine groß angelegte Taktik, der *Battlefield* zu so einem Dauerbrenner macht.

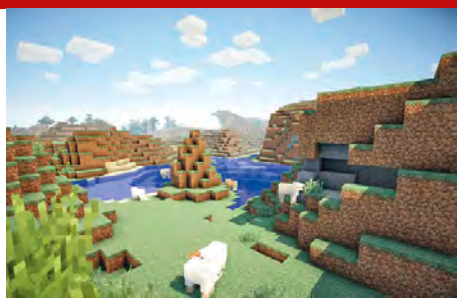
## 10 | BALDUR'S GATE (1998)

**Rollenspiel | Bioware**

Was soll man noch groß Worte über Biowares Meisterwerk *Baldur's Gate* verlieren? Für viele RPG-Fans zählt das in der AD&D-Welt der *Vergessenen Reiche* angesiedelte Epos zu den besten Rollenspielen aller Zeiten – und angesichts der Platzierung ja scheinbar auch für euch. Die rollenspielerische Tiefe, die sich für ein Videospiel beispiellos eng an der Pen&Paper-Vorlage orientiert, macht den Titel auch heute noch zu einem zeitlosen Klassiker, der mehr Wiederspielwert bietet als der Großteil der Rollenspiele unserer Zeit.

## 11 | MINECRAFT (2011)

**Sandbox-Spiel | Mojang**



Das einstige Ein-Mann-Projekt von Markus „Notch“ Persson hat einen Platz in den Geschichtsbüchern sicher: Es ist mitverantwortlich für den Siegeszug von Indie-Spielen, der Let’s-Play-Szene und dem Early-Access-Konzept. Sein unverwüstliches Spielprinzip inspirierte unzählige Klone: Pixelblöcke abbauen, daraus Werkzeuge herstellen und frei nach Schnauze eigene Bauwerke in die Höhe ziehen. Der Fantasie setzt *Minecraft* dabei keine Grenzen und ist wohl auch deshalb so immens erfolgreich und beliebt.

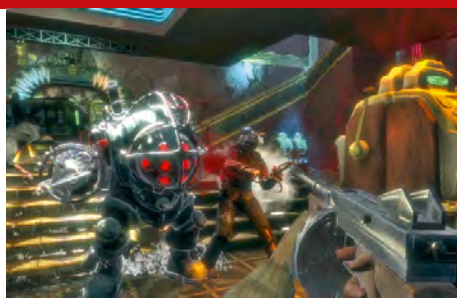
## 12 | COMMAND & CONQUER: DER TIBERIUMKONFLIKT (1995)

**Echtzeitstrategie | Westwood**

Obacht: *C&C* hat gar nicht das Echtzeitstrategie-Genre begründet! *Dune 2* gebührt diese Ehre, doch *Command & Conquer* vom selben Entwickler erwies sich als ungleich populärer. Ein Grund dafür war die spannende Geschichte um GDI und Nod inklusive trashiger Videosequenzen, ein anderer die abwechslungsreichen Aufträge. Erst errichtet ihr eine Basis und walzt den Gegner mit dem patentierten „Tank-Rush“ nieder, dann wieder kommandiert ihr eine einzelne Kommandoeinheit aus der Vogelperspektive.

## 13 | BIOSHOCK (2007)

**Ego-Shooter | Irrational Games**



In der Tauchkugel geht es zu Beginn hinab in ein bizarres, Furcht einflößendes, nahezu magisches Reich unter den Wellen: Die Unterwasserstadt Rapture mit seinen verrückten Splicern und brandgefährlichen Big Daddys ist der Star von *Bioshock*. Neben der zum Schneiden dichten Atmosphäre und einer wendungsreichen Geschichte glänzt das Spiel aber auch mit spannenden Kämpfen dank Plasmid-Zaubersprüchen und RPG-Elementen. Nur auf das *Pipe Mania*-artige Hacking-Minispiel hätten wir gerne verzichtet.

## 14 | DIE SIEDLER (1994)

**Aufbaustrategie | Blue Byte**

Volker Wertich programmierte diesen Klassiker der deutschen Spielegeschichte im Alleingang und ursprünglich für den Amiga. Der süchtig machende Aufbau einer Siedlung voller knuffiger Arbeiter war dank komplexer Warenkreisläufe nicht nur enorm befriedigend, sondern das Spiel auch seiner Zeit voraus. Es bot einen Koop-Modus für zwei Spieler an einem PC und Duelle per Splitscreen. Kurios: *Die Siedler* ließ sich alternativ zur Maus auch anstandslos mit dem Joystick steuern!

## 15 | CIVILIZATION (1991)

**Rundenstrategie | Microprose**

Das zeitlose Spielprinzip von Sid Meiers Meisterstreich („Führe eine Zivilisation zur globalen Dominanz“) funktioniert auch noch über 20 Jahre und vier direkte Nachfolger sowie etliche Ableger später. Die extrem lange Spielzeit, der hohe Wiederspielfaktor und das abwechslungsreiche, süchtig machende Spielprinzip bescherten *Civilization* eine äußerst treue Fangemeinde. Da es die komplette Menschheitsgeschichte akkurat abbildet, taugt *Civilization* theoretisch sogar als Lernhilfe im Geschichtsunterricht.

## 16 | DIE SIMS (2000)

**Simulation | Maxis**

„Echte“ Spieler mögen sich noch so oft gehässig über die Puppenhaus-Simulation äußern, Fakt ist: *Die Sims* hat sich millionenfach verkauft und ist ein nahezu perfekt designtes Spiel. Nach der Erstellung euer eigenen kleinen Polygonmenschen baut ihr mit einfach zu bedienenden Editoren euer Traumhaus und richtet es ein – auf Wunsch auch mit zahllosen von Fans erstellten Möbeln. Anschließend heißt es zuschauen, wie es zwischen den Sims menschelt – mit teils herrlich kuriosen Ergebnissen.

## 17 | DEUS EX (2000)

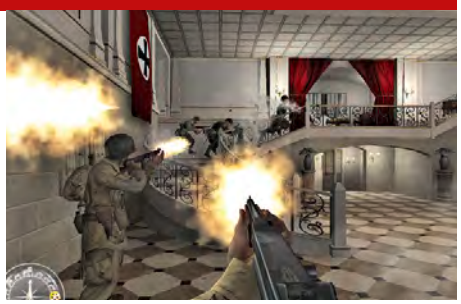
**Action-Rollenspiel | Ion Storm**

Überwachungsstaat, Nano-Implantate, Kampf gegen den Terror: Die düstere Zukunftsvision von *Deus Ex* weist im Rückblick viele Parallelen mit der heutigen Realität auf. Das Gameplay steht dem spannenden Cyberpunk-Szenario und der Verschwörungsgeschichte um Protagonist JC Denton in nichts nach: Missionen lassen sich auf unterschiedliche Weise lösen, euren Charakter bildet ihr nach Belieben zum Schleicher, Kämpfer, Hacker oder Diplomaten aus. Selten bot ein Spiel derart viel Freiheit!

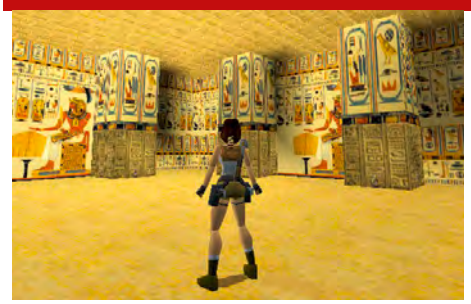
## 18 | CALL OF DUTY (2003)

**Ego-Shooter | Infinity Ward**

Niemand konnte ahnen, dass Infinity Ward 2003 den Grundstein für eine der erfolgreichsten Serien in der Videospielgeschichte legen würde: Bis heute sind zehn Teile der Reihe erschienen, diverse Konsolenableger nicht mitgerechnet, und ein Ende ist nicht in Sicht. Und schon damals lautete das Erfolgsrezept: packend inszenierte Einzelspielerkampagne und dazu schnelle, kurzweilige Mehrspieler-Action. Das erste *Call of Duty* behandelte übrigens noch den Zweiten Weltkrieg und erinnerte daher an Filme wie *Enemy at the Gates* – klasse!



## 19 | TOMB RAIDER (1996)



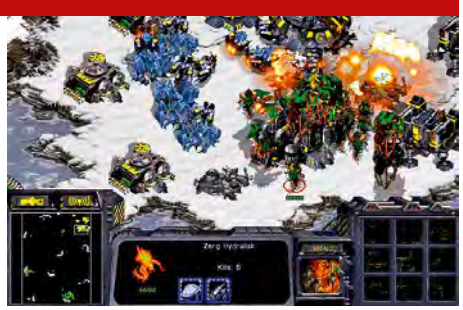
**Action-Adventure | Core Design**

Auch auf dem PC ein Hit: *Tomb Raider* profitierte am Heimrechner von der Grafikbeschleunigung einer 3dfx-Karte. Zuvor zäh verlaufende Sprungpassagen waren damit Geschichte, agil und flink ließ sich Lara Croft nun durch texturgeglättete Levels bewegen, was den Spielspaß deutlich nach oben katapultierte. Übrigens: Die Maus spielt in Laras erstem Grabräuber-Abenteuer noch keine Rolle, ihr steuert die Archäologin mit der unrealistischen Oberweite komplett per Tastatur.

## 20 | STARCRAFT (1998)

**Echtzeitstrategie | Blizzard**

Mit den beiden *Warcraft*-Strategiespielen legte Blizzard bereits den Grundstein, mit *Starcraft* perfektionierten sie ihr Echtzeit-Rezept jedoch vollends: Das Sci-Fi-Spektakel etablierte sich schnell als das E-Sports-Spiel Nummer 1 in Sachen Strategie, was vor allem auf die perfekte Balance der eigentlich so unterschiedlichen drei Rassen zurückzuführen ist. Selbst heute wird der erste Teil noch regelmäßig von unzähligen Spielern gepflegt, obwohl ihm mittlerweile ein anderer Titel den Rang abläuft: sein eigener Nachfolger *Starcraft 2*.

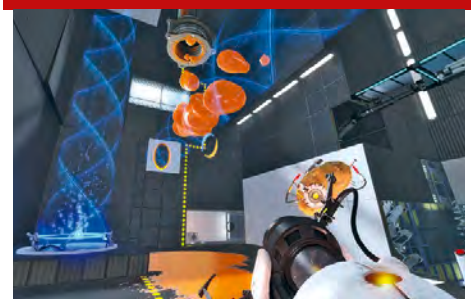


## 21 | WING COMMANDER (1990)

**Simulation | Origin Systems**

In den letzten Jahren ist es in Sachen Weltraum-Simulation etwas ruhiger geworden – in den 90er-Jahren jedoch war das Genre ein Hit. Nicht zuletzt daran „schuld“ war die *Wing Commander*-Reihe, die mit dem grandiosen ersten Teil 1990 ihren Anfang nahm. Die toll inszenierten Weltraumgefechte, die Story rund um den interstellaren Krieg gegen die Kilrathi, das simulierte Pilotenleben auf dem Heimatschiff, all das machte *Wing Commander* zu etwas Besonderem. Nur Mark „Luke Skywalker“ Hamill war im ersten Teil noch nicht an Bord.

## 22 | PORTAL 2 (2011)



**Action-Adventure | Valve**

Der Vorgänger von *Portal 2* war eigentlich nur als nette Dreingabe zur *Orange Box* von *Half-Life 2* gedacht. Das Puzzlespiel aus der Ego-Perspektive mauserte sich jedoch zum absoluten Überraschungshit und so war es kein Wunder, dass Valve 2011 noch einen zweiten Teil nachschob. Und der hatte es in sich: tolle Story, knifflige Physik-Rätsel, ein wirklich fantastischer Humor und obendrein sogar noch ein ebenso unterhaltsamer Koop-Modus mit zwei knuffigen Robotern. *Portal 2* ist ein Meisterwerk.

## 23 | SIM CITY (1989)

**Wirtschaftssimulation | Maxis**

Will Wrights Städtebaukasten ist durch seinen Endlosmodus praktisch unbegrenzt spielbar und fesselt Spieler durch das komplexe Zusammenspiel der Zonen und die Herausforderung, den virtuellen Anwohnern Zugang zu Strom, Wasser und anderen Notwendigkeiten des städtischen Lebens zu verschaffen. Katastrophen veranlassen zum panischen Neuladen des Spielstands, besonders in den Szenarios, in denen es innerhalb eines Zeitlimits vorgegebene Ziele zu erfüllen gibt.

## 24 | DOOM (1993)

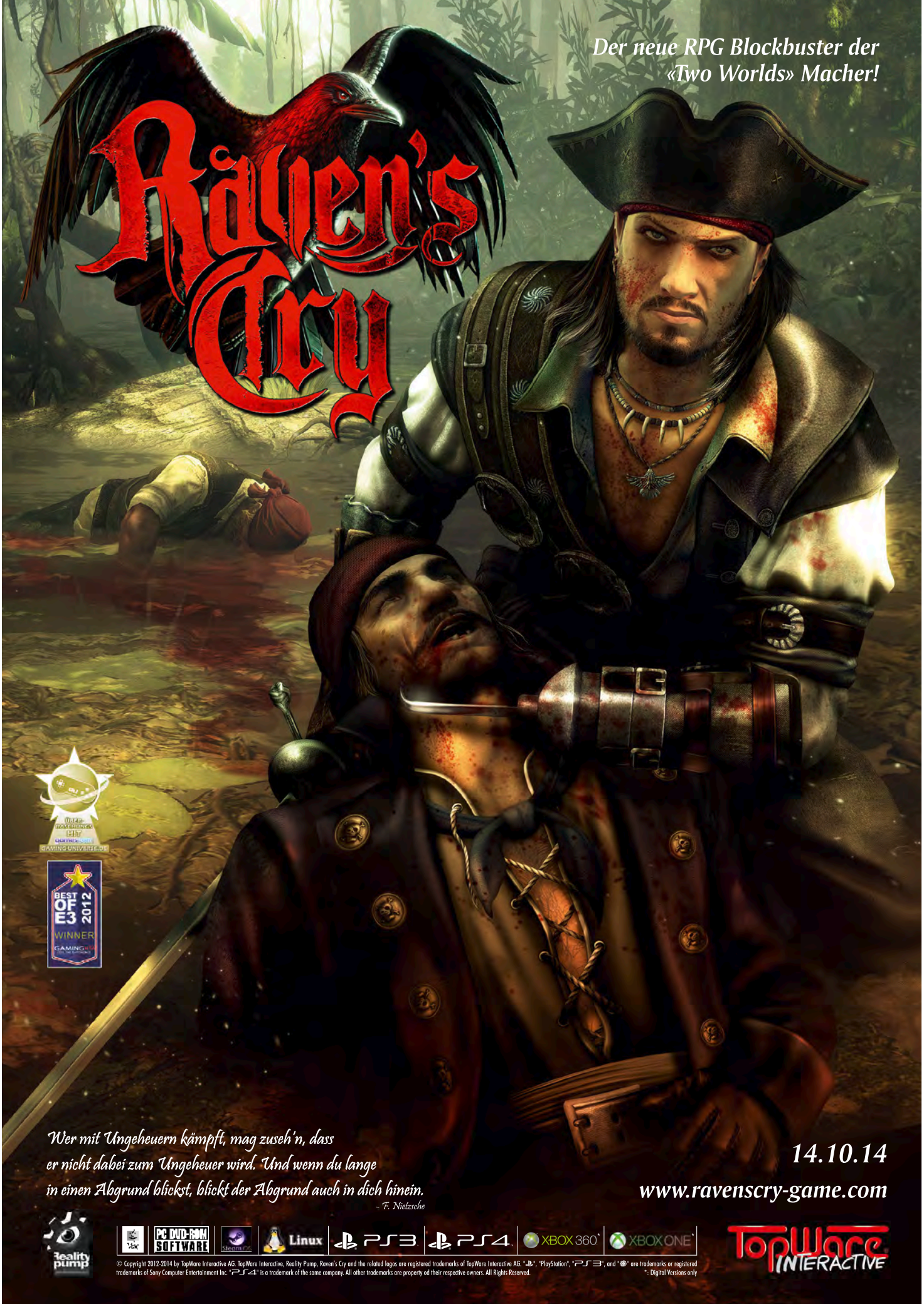
**Ego-Shooter | id Software**

Endlich dürfen wir es schreiben: *Doom* ist ein Meilenstein der Videospielgeschichte! Bis August 2011 war uns das nicht erlaubt, denn so lange war *Doom* in Deutschland wegen krasser Gewaltdarstellung indiziert. Als Space Marine ballert ihr euch durch Horden von Dämonen, die in sanft scrollenden 3D-Levels auf den Spieler zu stürmen. Das war damals in Verbindung mit der Ego-Perspektive eine technische Sensation und machte Ego-Shooter von jetzt auf gleich zu einem der populärsten Spiele-Genres.

## 25 | LEAGUE OF LEGENDS (2009)

**MOBA | Riot Games**

Mehr Sport als Spiel, aber ungebrochen populär: Täglich spielen über 27 Millionen Menschen *League of Legends*, in Online-Ligen, auf hochdotierten Turnieren und vor laufender Kamera. Hervorgegangen aus einer *Warcraft 3*-Modifikation namens *Defense of the Ancients* (*Dota*), hat sich das Free2Play-Spiel zum Massenphänomen entwickelt. Die Online-Gefechte zwischen zehn auf zwei Teams aufgeteilte Helden sind ungemein stressig; jede der weit über 100 spielbaren Figuren erfordert eine gänzlich andere Taktik.




© Copyright 2012-2014 by TopWare Interactive AG. TopWare Interactive, Reality Pump, Raven's Cry and the related logos are registered trademarks of TopWare Interactive AG. "PlayStation", "PS3", and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks are property od their respective owners. All Rights Reserved.
*: Digital Versions only